

ommaire

154 DÉCEMBRE 2003

LES NEWS JEUX ET	
BÊTA-VERSIONS DU MO:	IS
Afrika Korps vs Desert Rats	56
Everquest 2	48
Far Cry	50
Full Spectrum Warrior	54
PlanetSide Core Combat	35
Splinter Cell Pandora Tomorrow	38

LES TESTS DU MOIS	
Beyond Good and Evil	60
Bilbo the Hobbit	134
Call of Duty	94
Contract Jack	124

Dead to Rights	126	Pi
2	120	
Dungeon Siege: Legends		R
of Aranna	136	Si
Galactic Civilization	132	S
Harry Potter: Coupe du monde	9	Th
de Quiddich	138	Tr
Hidden & Dangerous 2	68	Tr
Le Retour du Roi	112	U
Les Chevaliers de Baphomet :		٧i
Le manuscrit de Voynich	120	Vo
Lock On	106	de
Max Payne 2	84	W
NBA Live 2004	122	In
NFS Underground	90	W.
Pax Romana	130	Υι

126	Pro Evolution Soccer 3	78
	Railroad Tycoon 3	140
136	Simpsons Hit & Run	116
132	SpellForce	100
	The Omega Stone	144
138	Trackmania	118
68	Trainz Railroad Simulator 2004	150
112	Uru : Ages Beyond Myst	128
	Virtual Skipper 3	142
120	Voyage au centre	
106	de la Terre	148
84	Wallace et Gromit:	
122	In Project Zoo	114
90	Warlords IV	152
130	Yu-Gi-Oh!	146

OYSTICK
est édité par Hi-Tech Digital Presse
(HOP)
Société Anonyme au capital
de 42 000 euros.
Immariculée au RCS de Nanterre 8391341526
Sièce sociat. : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Tax : 01 41 27 38 39
Préssoente Directrice Éshérale et représentante Légale :
PRINCIPAL ACTIONNAIRE F Irluire Hollings Limited 2002
DIRECTRICE DE APRILICATION : Saghi Zalimi
DIRECTEUR D'ÉDITION : Xavier Levy
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Jérôme Adam

REDACTION 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret Tél.: 01 41 27 38 38 Fax rédaction: 01 41 27 64 85

RÉDACTEUR EN CHEF: Arnaud « Caféine » Chaudron CHEFS DE RUBRIQUES: SÉbastien « 8ishop » Finot, Cyril « Cyd » Dupont CHEF GE RUBRIQUE NEWS: Jean-Christophe « Faskil »

Cetrain Secretaire en Rustine » Prétot Première rédaction : Sophie « Rustine » Prétot Première rédactrice Graphiste : Érica « Mélusine » Denzler Correcteur photos : Stéphane Leclercq

DNT PARTICIPÉ À CE NUMERO: Emmanuel « Th' s Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Lâm Hua, Guillaume « C. Wīz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Sébastien Lenōel (maquettiste), Viviane fitas

PUBLICITÉ
DIRECTUR COMMERCIA. PUBLICITÉ: Jérôme Adam
DIRECTUR DE PUBLICITÉ: Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
CHEF DE PUBLICITÉ: Sidonie Collet 01 41 27 44 89
CHEF DE PUBLICITÉ: Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax: 01 41 27 38 00

ABONNEMENTS ABONNEMERT S ABONNEMENT SRANCE AU: 03 28 38 52 38 Tarífs 1 an: 11 numéros par an France: 39,90 euros Tarífétranger au: 03 28 38 52 38 abonnementsjoystick@cba.fr Vente au numéro Anciens numéros: 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK Centre serveur : Nudge

FABRICATION Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante Chargé de fabrication: Guillaume Launay



Une seule malheureuse petite bêta à se mettre sous la dent, mais pour se rattraper, des nouvelles et des images Far Cry, un FPS qui devrait un peu dérouiller le genre. **NEWS JEU ET BETA-VERSIONS** de



Ca y est, Blutch a enfin pu mettre ses Pas moins de 29 tests au total ce mois-ci, de quoi préparer votre liste pour le mec en rouge. petites mains fébriles sur BGE!



Diablo II est dispo et testé dans ce numéro. Également à l'affiche, récompensée, le patch 1.10 pour La patience des fans est enfin le WCG de Corée.



On prend presque les mêmes, et on recommence, pour le désormais traditionnel duel du mois entre Nvidia ou GeForce FX 5700 Ultra? et ATI. Alors, Radeon 9600 XT

ET AUSSI...

Sommaire CD-ROM
Patches
Courrier des lecteurs
Le jeu de la couv:
Bataille du Pacifique
News, Édito
Top de la Rédac'

	Utilitaires	154	Diablo II patch
6	Quoi de 9 ?	158	News Matos
16	Réseau Net News	160	Matos - PC Joys
18	Réseau Net News –		Matos - Test Rac
	Les MMORPG de Noël	165	vs GeForce FX 57
20	Réseau eSport – World Cyber		Matos Top Hard
30	Games 2003	171	Et Poke et Peek
58	Réseau Try Again –		

blo II patch 1.10 178 vs Matos 180 os – PC Joystick 184 os – Test Radeon 9600 XT eForce FX 5700 Ultra 186 os Top Hard 190

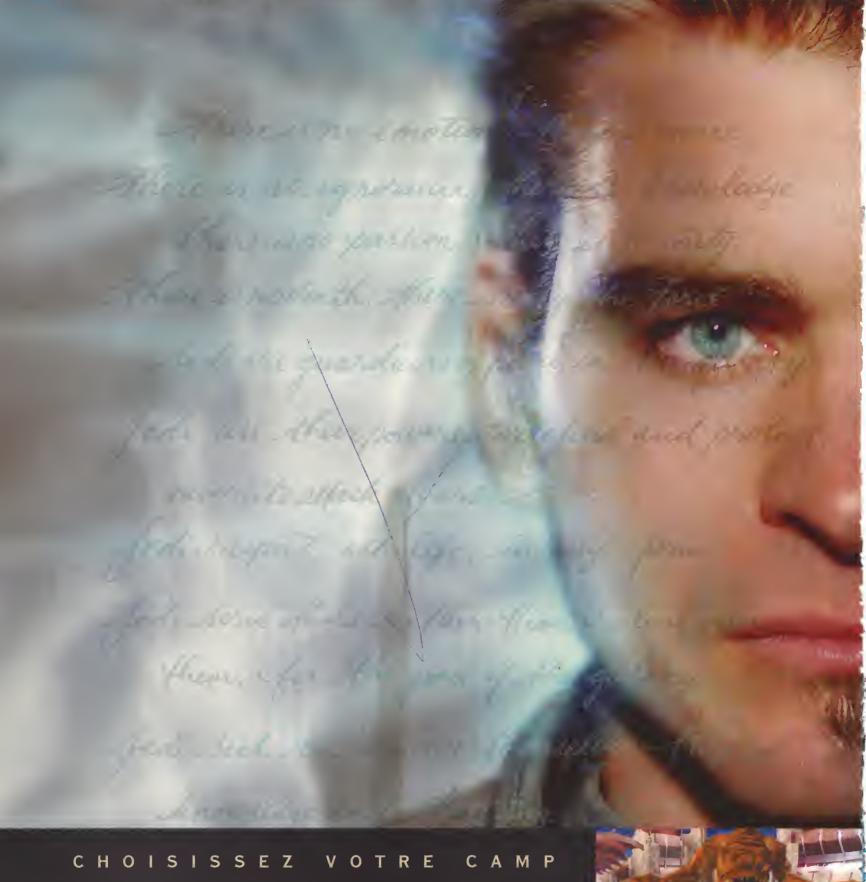
194

DIFFUSION

Responsable de la Diffusion : Florence Lourier Responsable Abonnement : Thibault 8échet Chef de produit Vente au Numéro : Olivier Riva IMPRIMÉ PAR: 8 rodard Graphique membre de E2G -ZI - 8 oulevard de la Marne - 77 120 Coulommiers et la Galiote-Prenant DISTRIBUTION: Transport Presse

DISTRIBUTION : Transport Presse
Ce numéro contient un CD Wanadoo collé en page 51, ainsi qu'un encart Sega jeté en page 2 et 3. Il comprend également deux CD-ROM gratuits ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages, placés sur la couverture et qui ne peuvent être vendus séparément.
Tous droits de reproduction réservés.
Commission pantaire N° 0305 K 70725.
SSN : 0594-4559. Oépôt légal à parution Prix au numéro : 5,90 euros Date de parution : fin novembre Dépôt légal à parution

© Electronic Arts / Laurent SEBIRE IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



Plongez-vous quatre mille ans avant l'Empire Galactique. Des milliers de chevaliers Jedi et Sith s'affrontent dans un combat sans merci. En tant que dernier espoir de l'ordre Jedi, vous devez mener un groupe de combattants de la liberté dans une lutte épique pour sauver la Galaxie. Saurez voirs maîtriser l'incroyable pouvoir de la Force dans votre quête pour sauver la Republique? Ou serez-vous séduit par le côté obscur de la Force? Vous devez choisir avec sagesse, car vous seul déterminerez la destinée de la Galaxie toute entière.







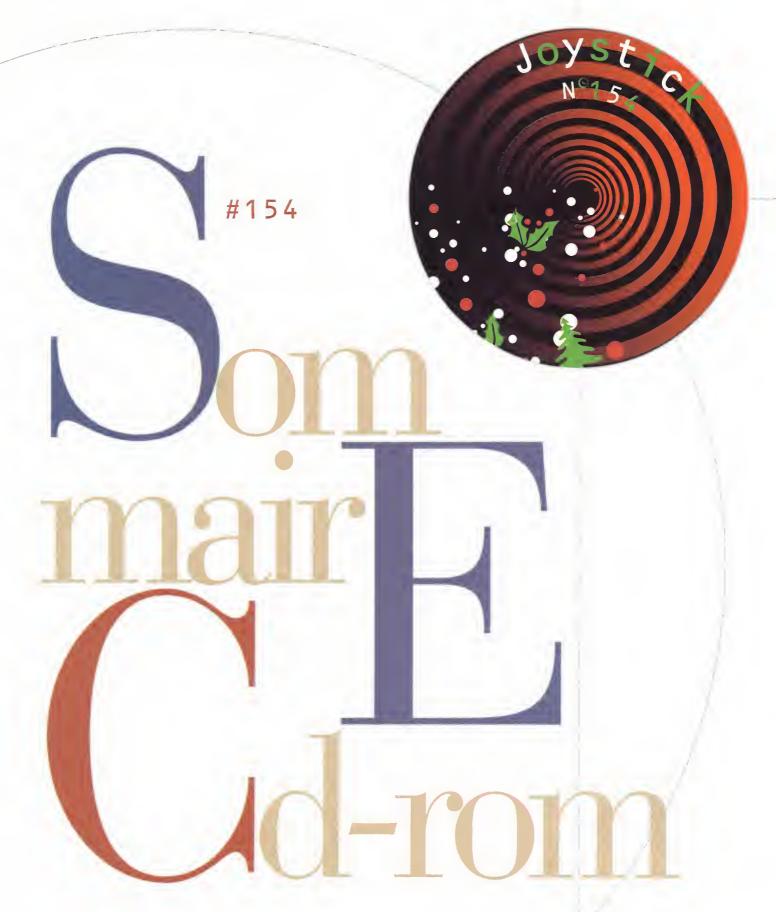
"Véritable réussite, ce Star Wars : Knights Of The Old Republic se montre extrêmement convaincant" Gamekult.com



REPUBLIC

Site officiel Star Wars www.starwars.com





DÉTAIL DU CD-ROM

Ce mois-ci, il y a de la démo pour tous les goûts,

avec les démos multijoueurs de XIII, Empires et

Worms 3D. En solo, vous avez les versions d'essai

de Call of Duty, NHL Hockey 2004 et Tiger Woods

2004. Si vous pensez que cela va être un peu juste

pour vous occuper pendant un mois, on vous a mis

également l'extension Fondations pour Dark Age

of Camelot, le très populaire jeu de rôle

massivement multijoueur. Enfin, les mods Zodiac

et Invasion 1944 occuperont vos nuits si vous êtes

l'heureux possesseur de Deus Ex ou Operation

Flashpoint. De quoi patienter jusqu'aux grosses

surprises du prochain numéro!

DirectX

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 9.0b

Lancement

DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Par contre, les démos proposés sur le CD 1 demandent un PC puissant avec une fréquence de 1 Ghz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD octuple vitesse et une carte 3D de 2ème génération. Après avoir cliqué sur l'accepte, vous arrivez sur la nouvelle interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Une fenêtre téléchargement apparaît comme lorsque vous téléchargez un fichier. Pas de souci, vous n'avez qu'à cliquer sur Ouvrir pour lancer l'éxécutable ou sur Sauver pour sauvegarder le fichier sur votre disque dur. Mention spéciale aux fonds d'écran où il faut cliquer sur Plein Ecran au lieu de Lancer. Votre navigateur préféré affiche alors l'image tant convoitée. Faites un clic droit sur l'image puis Etablir en tant que papier peint pour en faire votre fond d'écran actuel ou Enregistrer l'image sous pour la sauvegarder sur votre disque dur.

ATTENTION: Suite à un bug super-vicieux, il y a un temps d'attente de 30 à 60 secondes quand vous appuyez sur Lancer pour les démos. Désolé pour le problème. On encercle le bug et on l'extermine pour le mois prochain. O.K. O.K., on se répète, mais c'est toujours prévu, promis.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer

sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \UTILITAIRES du CD 2. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIRVOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parventr, soit à l'adresse e-mail: «dromjoystick@futurenet.fr

(jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : | joystic : Ser | ce | D Rom, 10119 rue Jea | Prûres, 92300 | Leva | ois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Thf



Les démos

Répertoire \DEMOS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Genre : Course de voitures sportives Développeur : EA Black Box Éditeur/Distributeur : Electronic Arts

Site Internet : http://www.needforspeed.com Config minimum : Windows 98/98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9, PIII 700,

128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo

En résumé

Septième épisode de la série Need for Speed, Underground propose bien entendu de nouveaux circuits, mais surtout un mode Tuning permettant de personnaliser sa voiture, aussi bien au niveau moteur qu'au niveau design. Les modes de jeux proposés sont Circuit où vous affrontez trois adversaires sur un circuit (étonnant non ?), Drag où vous devez aller tout droit à fond sans casser le moteur et Drift où vous devez faire vos preuves en dérapant comme un fou. Mais surtout, il y a le mode Underground qui est en fait un mode Carrière en passant différentes épreuves. Vous obtiendrez de meilleures voitures et des optimisations de folie au fur et à mesure de votre progression. Cette démo vous permet de disputer une course Circuit d'un tour, une course simple Drag ou bien ces deux types de parties sur Internet contre trois autres pilotes.





Touches

C R

Flèches de direction pour diriger le bolide SHIFT pour le frein à main **ESPACE** pour le turbo pour passer la vitesse supérieure/inférieure Q/W pour passer en vue arrière В pour changer la caméra pour replacer la voiture au centre de la route

BEYOND GOOD & EVIL

Genre: Aventure/action

Développeur/Éditeur/Distributeur : Ubi Soft

Site Internet: http://www.beyondgoodevil.com
Config minimum: Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9, PIII 700 MHz,

64 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo

Config recommandée: Windows 2000/XP, DirectX 9, P4 2 GHz,

256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

En résumé

Eh oui une nouvelle démo pour ce jeu. La première version était certes une exclusivité mondiale, mais ne fonctionnait pas chez certains. Vous avez un patch AMD pour celle-ci si elle continue de ne pas vouloir se



lancer. Pour ceux qui ont fini plusieurs fois la précédente démo, pas de panique, vous avez affaire ici à de nouveaux niveaux qui forment en fait le début du jeu. Vous dirigez toujours Jade, une journaliste aventurière et un peu trop curieuse habitant sur la planète Hillys. Elle affronte les Domz, les envahisseurs du coin, afin de progresser dans son enquête dévoilant un trafic odieux.

Touches

ZQSD ou les flèches de direction **ESPACE** BG souris BD souris

Α Ε

SHIFT **CTRL** TAB PAGE UP/DOWN

pour déplacer le personnage pour courir/accélérer pour effectuer l'action principale pour sauter/esquiver pour utiliser un objet pour effectuer une action spéciale/ utiliser le compas pour regarder autour de soi pour se baisser pour afficher la carte pour se déplacer dans l'inventaire



Pong° ATARI INC. Tous de voits réservés - AOL - RC Luxembourg B 72 728 - ONS SP PON 8 0803 - BOYMETSGIRI

À 100%

100



Les démos

Répertoire \DEMOS





TRACKMANIA

Genre : Jeu de voitures qui aiment les acrobaties Développeur : Nadéo Éditeur/Distributeur : Focus Home Site Internet : http://www.trackmania-lejeu.com

Config minimum: Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9, PII 450 MHz,

64 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo

En résumé

Comme l'ancêtre 4D Sports Driving, Trackmania va vous permettre de construire, puis de rouler sur des circuits composés essentiellement de tremplins, loopings et obstacles en tout genre. La démo vous propose de jouer à deux modes de jeux. En mode Challenge, vous devez placer des blocs prédéfinis de route pour créer un circuit, puis roulez dessus pour effectuer le meilleur temps. En mode Course, vous devez gagner des médailles selon le temps de référence pour finir la course. Vous pouvez également jouer en multijoueur à cette démo : sur le même ordinateur jusqu'à quatre joueurs, en réseau local ou par

Touches

Flèches de direction TAB ENTREE F6 ESPACE

1 à 8 du pavé numérique

pour contrôler la voiture pour klaxonner pour replacer la voiture pour changer d'équipe pour discuter avec les autres joueurs pour changer la caméra

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Genre : Jeu de foot

Développeur : Konami Japon Éditeur/Distributeur : Konami Site Internet: http://www.pes3.net

Config minimum: Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 800 MHz,

128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo

Config recommandée: Windows 2000/XP, DirectX 8.1, P4 1.4 GHz,

256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

En résumé

Si vos derniers jeux de foot sur PC sont Kick Off 2 ou Sensible Soccer et que vous n'avez jamais vraiment aimé la série des Fifa d'EA Sports, voilà le jeu que vous attendiez. Comme c'est une conversion console, le joypad est fortement recommandé pour apprécier ce titre. Mais il est tout de même possible de jouer au clavier, même si Blutch fait des malaises rien que d'y penser. La démo vous permet de disputer un match amical de cing minutes entre deux équipes internationales. Les cinq niveaux de difficulté sont sélectionnables afin de trouver un adversaire à votre niveau.

Touches

Flèches de direction pour diriger le footballeur D pour une passe longue X Z Q A E pour une passe courte pour une passe en profondeur pour tirer pour changer de joueur pour accélérer pour changer la stratégie du match W pour les commandes spéciales

CONTRACT J.A.C.K.

Genre : FPS Développeur : Monolith

Editeur/Distributeur: Sierra/VUG
Config minimum: Windows 98/98 SE/Me/2000/XP, DirectX 8.1,
PIII 733 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, Carte son 16 bits
Config recommandée: Windows 98/98 SE/Me/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo, Carte Son 3D

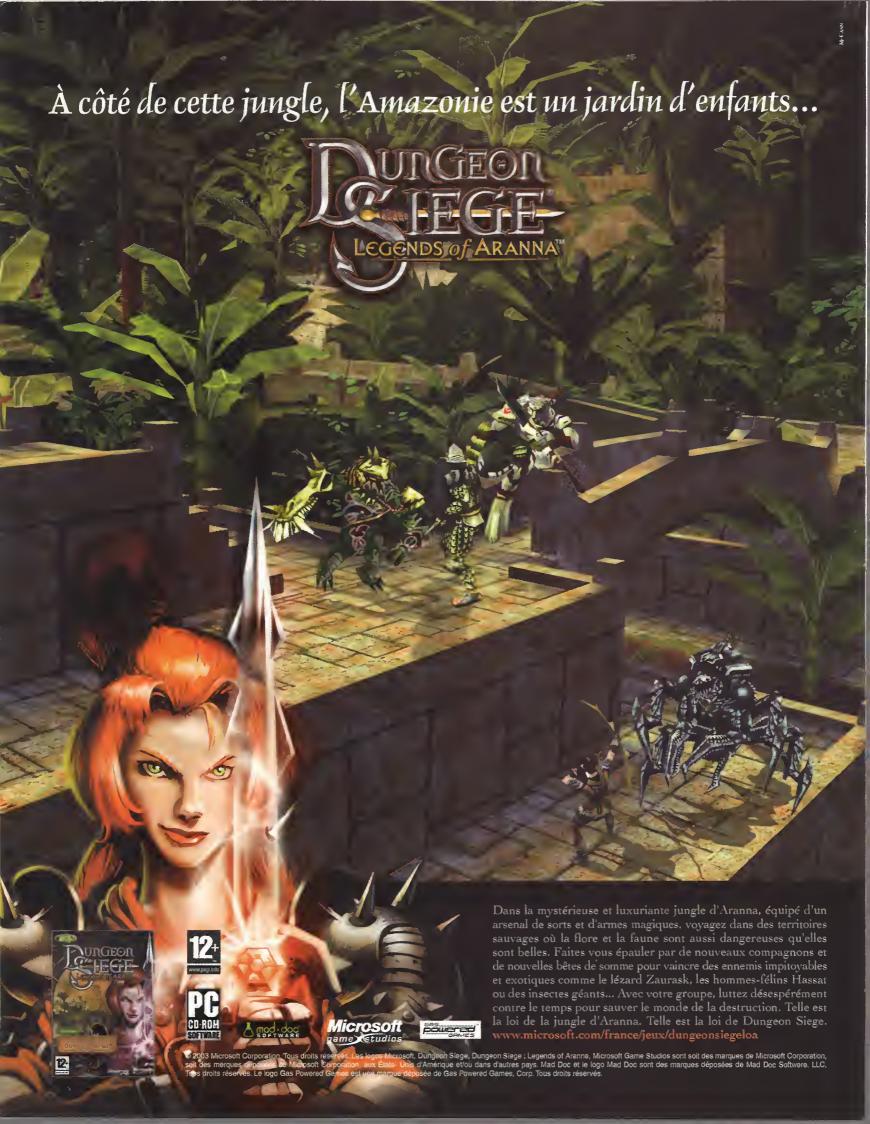
En résumé

Vous dirigez John Jack, un mercenaire travaillant pour H.A.R.M., les méchants de la série des No One Lives Forever. Vous devez détruire une organisation italienne qui menace directement les locaux du H.A.R.M. Cet épisode se situe d'ailleurs avant NOLF 2 mais utilise la dernière version du moteur LithTech, histoire de montrer de nouveaux effets graphiques. Quatre modes de jeux sont disponibles en multijoueur : DeathMatch, Team Deathmatch, Demolition et Doomsday. Les trois premiers sont jouables dans la démo sur deux cartes.

Touches

ZQSD pour diriger le personnage SHIFT pour marcher **ESPACE** pour sauter pour s'accroupir BG souris pour tirer pour utiliser/actionner BD souris ou E pour recharger pour changer de munitions R T/Y pour parler à tout le monde/à son équipe







Les autres fichiers

LA SECTION AUDIO

Répertoire \AUDIO Audacity 1.2.0 Foobar 2000 0.7.2 iTunes 4.1.0.52 Winamp 5.0 beta 2

audacity-win-1_0_o.exe foobar_special.exe iTunesSetup.exe winamp5obeta2.exe

LA SECTION INTERNET

Répertoire \INTERNET Net-Newz 0.4

net-newz.exe

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES 7-Zip 3.11 Samurize vo.97c

7z311.exe samurize_097c.exe

LA SECTION DRIVERS

Répertoire \DRIVERS ForceWare 52.16

52.16_win2kxp_international_whql.exe

LA SECTION JEUX

Répertoire \IEUX Impossible Creatures Scenario Pack 1 Max Payne 2 Chapitres Bonus MaxPa Mappack UT2003

icscenariopack1.exe MaxPayne2BonusChapters.zip cbp2003.zip

CRAZY ABONNEMENTS

ELECTRICAL PROPERTY OF THE PRO

Abonnez-vous, voui, voui, voui !!!

+ DE 38 % DE RÉDUCTION

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 50002 - 5971B LILLE Cedex 9

1 an/11 nºs de Joystick - 39,90€



au lieu de 64,90€*, soit 4 mois de lecture gratuite!

ST542

le	ioins	mon	règleme	ent à l	l'ordre	de.	.los	retick	nar	
,,,	101110	111011	1 cgiciii	21 10 U	i Oi ai C	uc.	,	201011	Pui	

☐ Chèque bancaire

	LL Expire le : LLL LLL
m:m	

Date de naissance : LLU LLU 19 LLU

Tel:_____

Date et signature obligatoires :

e-mail:

 \Box

LA SECTION PATCHS

Répertoire \PATCHS

Patch 1.08 pour Age of Mythology aom1oto108.exe Patch 1.01 pour AoM: The Titans aomx10t0101.exe Patch 1.17 pour Arx Fatalis ArxFatalis_French_Patch_v117.EXE Patch 1.5 pour Battlefield 1942 battlefield_1942_patch_1.45_to_1.5.exe D2Patch_110.exe Patch 1.10 pour Diablo II Patch 1.1 pour Elite Force II ef2_patch1.1.exe Patch 1.02 pour Halo halo_patch1.0-1.02.exe Patch 1.10 pour Diablo II: LoD LODPatch_110.exe Patch 1.01 pour Max Payne 2 MaxPayne2_v1-o1_Patch.exe Patch 1.2.0.1 pour Nascar Racing 2003 nr2003_update_en_1000_1201.exe Patch 1.03 pour Tron 2.0 tron-update_v1x2_complete.exe

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Exceptionnellement ce mois-ci, pour les 10 ans de Magic the Gathering, nous vous proposons 12 illustrations dans le fichier wallpapers_magicthegathering.zip.

Note sur

LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y!

Droits D'A EUR

La reproduction, par quelque moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

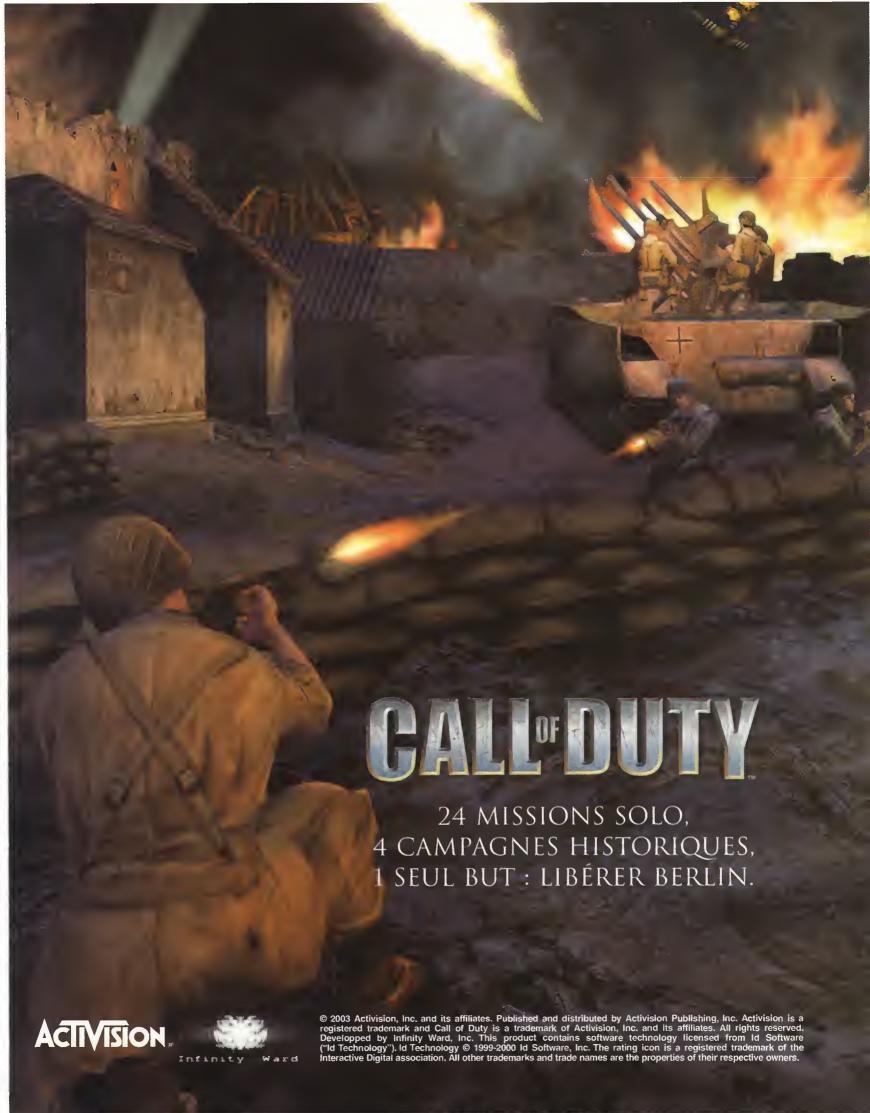
LE CONTENU DES CD-ROM

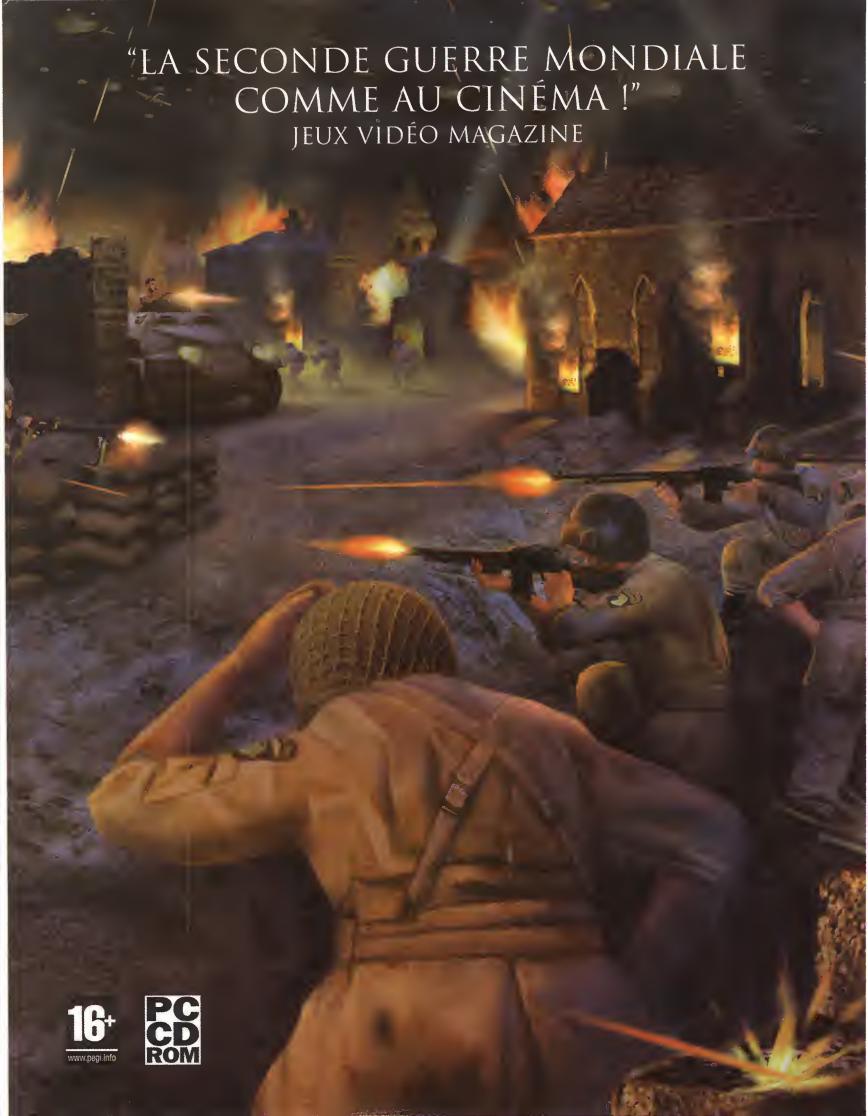
Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom foumi avec ce numéro de Joystick a été essayê et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.







patches

par Tbf

L'hiver est bien là, et les fans de Diablo II auront de quoi s'occuper jusqu'au printemps grâce au patch 1.10. Pour les autres, les jeux d'action en multijoueur sont à l'honneur ce mois-ci, pour les longues soirées à venir près du radiateur.

Diablo II

PATCH 1.10

Le patch tant attendu pour Diabio II est enfin ià. Des nouveaux objets magiques, un système compiètement refait pour les compétences, et j'en passe, suffiront aux nombreux fans pour réinstailer le jeu. La difficulté a été également revue pius difficiie aux niveaux supérieurs à 70, des ennemis pius inteiligents et nombreux, l'apparition de monstres uniques en mode Hardcore, les développeurs veulent que vous en baviez avant de présenter fièrement votre nouveau personnage niveau 99 à vos amis.

Tron 2.0

PATCH 1.03

Les possesseurs de cartes ATI Radeon seront ravis d'apprendre que Tron 2.0 est beaucoup pius rapide avec cette mise à jour. Un serveur dédié fait égaiement son apparition ainsi que en réseau ; de quoi donner envie de créer des tournois sur Internet. de refuser de nouveaux essais iors des matchs de motos afin de continuer i'aventure soio.











Battlefield 1942

PATCH 1.5

La grande nouveauté de cette mise à jour est « Invasion of the Philippines », une carte mettant en scène deux nouveaux bateaux dans le Pacifique: Eico 80 PT Boat pour les Américains et Type 38 coastal craft pour les Japonais. Ce patch signe aussi la mise à mort du changement de CD. Dorénavant, n'importe quei CD du jeu de base ou des extensions suffira pour iancer n'importe queile partie, mods inclus.

Elite Force II

Patch 1.1_

Tiens, un jeu sorti incognito pendant la canicuie de cet été. Peut être que ie coursier a eu un malaise et qu'un pii au nom de Joystick traîne toujours sur un trottoir. Si vous aimez ia licence Star Trek, vous serez heureux d'apprendre que ce patch ajoute quatre nouvelles cartes conçues par des fans. Les boutons 4 et 5 de la souris sont maintenant configurables pour ceux qui n'aiment pas les raccourcis ciavier.

Halo 1.02

Ратсн 1.02

La conversion PC de ce hit sur Xbox n'échappe pas à la folie des patchs. L'ajout d'un serveur dédié permettra de trouver bien pius facilement des parties sur le Net et donc des joueurs à massacrer. Pour les fanas du benchmark, la fonction timedemo a été améliorée pour proposer des résuitats pius convaincants. Le moteur 3D reste poussif, dommage.



Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit

Emails de la rédaction

Atomic, Blutch, Fumble, Gruth, C_Wiz: (via)sebastien.tinol@futurenet.tr Bishop: sebaslien.finot@futurenet.fr Caféine: amaud.chaudron@futurenet.fr

Cyd: cyril.dupont@futurenet.tr Tbl:emmanuel.bezy@futurenet.fr

Y a pas de lézard

Vous aviez mis la démo du jeu The I of the Dragon dans le numéro 139, mais depuis aucune nouvelle. Que devient-it?

Hop, une petite recherche sur google.com m'apprend que le jeu a été édité en Russie, qu'il devrait sortir aux États-Unis d'ici au printemps 2004. Pour le reste du monde, c'est une grande inconnue. Vous pouvez retrouver les dernières infos sur le site du dèveloppeur: www.primal-soft.com

Sinon est-ce que Duke Nukem Forever est un mythe ou est-il vraiment en développement et sortira un jour ?

The Dark Sku

Oh allez, ça fait combien de temps qu'on l'attend ce jeu ? Cinq ans à tout casser. Un peu de patience quoi. Malgré tout, mon avis personnel est que 30 Realms a stoppé le dèveloppement il y a quelques années et attend que tout le monde l'oublie, histoire de s'en sortir la tête haute. Plus que cinq ans à tenir et il y a prescription. Courage!

Seuris, t'es filmé

Est-ce qu'un trackball (bien paramétré) permettrait de jouer aussi bien qu'avec une souris ?

Khan

Vous rêvez de caresser sa petite boule, mais vous n'en avez jamais utilisé avant ? C_Wiz, qui vient tout juste de repasser à la souris, m'a donné son avis sur les trackballs : si dans les jeux « calmes » ça ne pose aucun problème, les FPS souffrent du manque de précision de l'engin. Vous pouvez donc tout a fait vous lâcher si ça n'est pas votre genre de prédilection. Gardez quand même votre souris à portèe de main, on ne sait jamais.

Dis bonjeux au micro

Existe-t-il des jeux (de préférence des FPS) qui permettent d'utiliser un micro en multi ?

myrc

Half-Life et ses mods le proposent en standard depuis quelque temps déjà, et 99 % des autres jeux sont généralement compatibles avec des logiciels comme Roger Wilco (accenvilles gamespy enc.), GameVoice (accenvilles gamespy enc.), Game Commander (accentual que avec d'autres joueurs par l'intermédiaire du visce d'autres joueurs par l'intermédiaire du

Draft democration

Un petit rectificatif à votre courrier « Trop rapide et trop furieux » du numéro 153 : Dans une transmission série, les 8 bits utiles sont encadrés par un « bit de start » et un « bit de stop » soit 10 bits transmis au total pour un octet. Une vitesse théorique de 56kbps correspond donc à un maximum de 5.6 kops et non 7.

Michel L.

Oui bon d'accord... Je le reconnais, les modes de communication préhistoriques ne sont pas mon fort. O'ailleurs, la Birmanie l'a bien compris puisqu'une loi de 1996 interdit la possession de modem, sauf dérogation gouvernementale. Ou alors c'est pour limiter le droit à l'expression et à l'information?
J'ai un doute subitement.

COURRIER

par Bishop

Rappel des règles du jeu :
Nous ne répondons (amais individuellement aux courriers qui nous
sont envoyés. Il nous est également
impossible de répondre dans le
magazine à toules les lettres qui
nous parviennent. Nous ne résolvons
pas les problèmes techniques non
plus, et ne pouvons pas vous
conseiller sur l'achat de matériel ou
de compatibilité du vôtre avec les
jeux. En revanche, nous sommes
ouverts à vos suggestions, conseils,
remarques, jeux Idiots, etc.

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu. CD ou livret manquant etc. .

SERVICE ABDNNEMENT
BP2 · 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 38
CD manquants, ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75
Propositions de programmes, Images, maps etc... à intégrèr au CD de Joy : cdromjoystick@huturenet.tr
- Prophémes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout filige concernant matériel ou logiciel, n'hésilez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnéès dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF sivil du numèro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de ren-

seignements précieux sur le site

www.admifrance.gouv.fr

Perdu de vue

Dites-moi, j'ai remarque que le jeu gratos du mois avait disparu de la circulation depuis quelques mois. Est-ce normal? J'espère bien que non. Cela dit ça n'est pas pour ça que je n'achèterai pas le Joystick du mois prochain, mais bon...

Zuyka

Tiens, vous avez parlattement raison. Le jeu gratuit du mois avait disparu parce qu'on pensait plus à travailler qu'à jouer (oui, c'est paradoxal). Mais maintenant que nos périodes d'essais sont finies, nous pouvons repartir de plus belle en glandant commine des malades à longueur de temps. Allez, en bonus de celui des news, en voilà un deuxième:

Arnaque légendaire

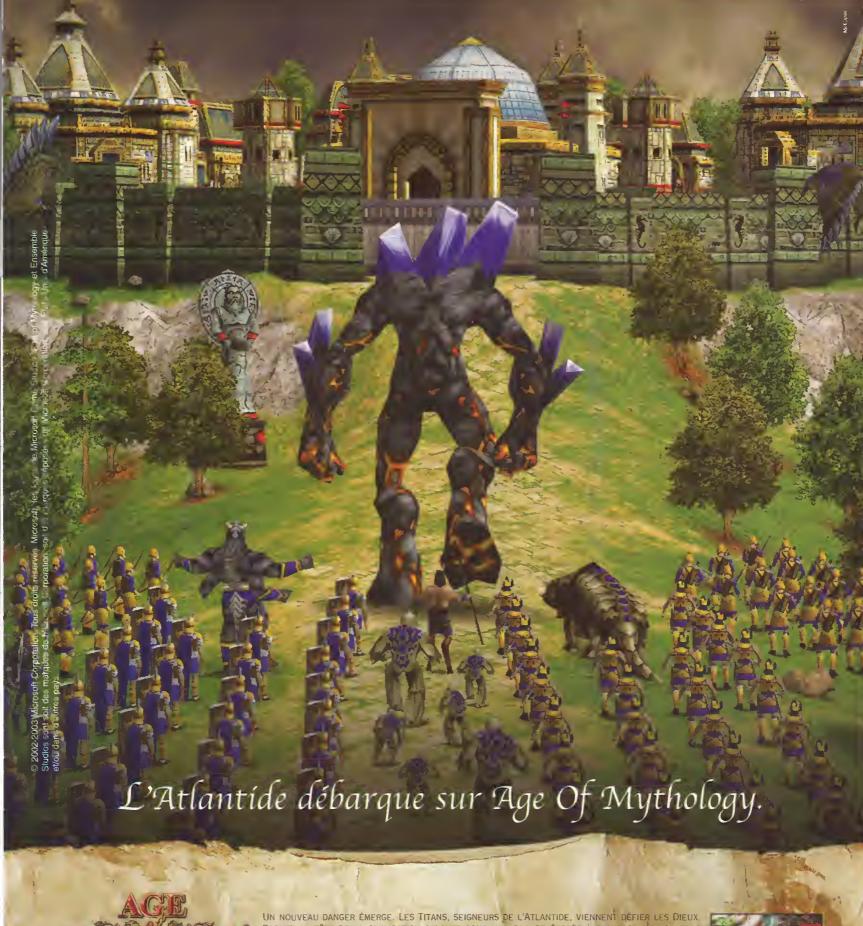
Je suis perdu! Noël approche et les jeux potentiellement intéressants sont très nombreux. Malheureusement mon budget est limité. Comment vais-je faire mon choix? Sinon, j'ai remarqué qu'une des légendes de la preview de Dark and Light du 152 était la même que celle de la news sur A tale in the desert du 153. Comment cela se fait-il?

Wurzag

Effectivement, la situation qui se présente pour Noël est grave. Nous allons donc faire deux choses pour vous : tester le jeux qui sortent et leur attribuer une not qualité globale. Ensuite, pour vous aider un peu plus, nous allons rajouter une rubrique qu'on appellerait... hum... « Top Rédac », où chaque genre de jeu

serait représenté par les trois meilleurs de sa catégorie. Et comme c'est Noël, nous ajoutons, en plus, la sélection indi-viduelle par testeur des bons jeux du moment. Il ne vous restera plus qu'à faire votre choix dans cette liste restreinte. Concernant les légendes, nous utilisons un générateur automatique pour gagner du temps. La version que nous avions avait un bug, déjà corrigé par un patch. Cela ne se reproduir...*PAF* Aie! Caféine me fait remarquer qu'il apprécierait que j'arrête de raconter n'importe quoi et préférerait une réponse sérieuse : en fait, d'un mois à l'autre, les maquettistes réutilisent les pages du mois précédent plutôt que de repartir de zéro. Cela leur permet de gagner énormément de temps. Par un hasard fortuit, cette légende oubliée est passée inaperçue car elle pouvait correspondre à l'image. Cela nous montre que nous devons être encore plus vigilant sur ce genre de petits détails.







L'EXTENSION OFFICIELLE



ENSEMBLE



Un nouveau danger émerge. Les Titans, seigneurs de l'Atlantide, viennent défier les Dieux. Prenez la tête de la civilisation atlante pour une grande épopée à travers une nouvelle campagne solo de 12 scénarios. Invoquez de Gigantesques Titans capables, à eux seuls, de raser une ville entière... Transformez vos combattants en héros, et déchanez 12 nouveaux pouvoirs divins sur vos ennemis. Le temps des Titans est arrivé. Les Dieux vont trembler.











MEDAL OF HONOR BATALLE DU PACIFIQUE MEDAL

h ah, je savais bien que ça finirait par arriver. Avec tous les Medal of Honor sortis jusqu'à présent, de « Débarquement Allié » à « L'Offensive », en passant par « En Formation» , il ne restait plus rien de franchement original à se mettre sous le fusil. L'Europe centrale, la Normandie, les petits villages français, l'Afrique du Nord, tout

a déjà été visité mille fois... et encore, je ne compte pas les épisodes consoles. Bref, il était grand temps de trouver un décor flambant neuf. Alors un beau matin, le responsable du projet Medal of Honor 2 – Matt Powers de son petit nom – est arrivé dans les bureaux d'EA en avalant un énorme gobelet de café américain. Oui, comme ça, d'une seule traite. Heureusement, il a eu le temps de nous faire part de sa brillante idée : « Eh les gars, vous savez quoi ? Et si on... arrrgh... ». Trop tard. Zut, on ne saura jamais. Quel fléau ce café américain.

Oui, moi aussi je trouvais ça louche. Depuis le premier Medal of Honor, Electronic Arts n'en finissait plus de cumuler les add-on, sans jamais rien dévoiler à propos d'un éventuel deuxième épisode. Il a donc fallu prendre les choses en mains. Hop, direction Los Angeles pour ma première mission d'infiltration.





Faut changer la flotte

étendez-vous, je vais vous la dévoiler, son idée. Sinon je touche zéro brouzouf à la fin du mois, ça va pas m'arranger.

Bon, rappelez-vous : le premier épisode reprenait sans vergogne les principales séquences du Soldat Ryan de Spielberg, avec son célèbre débarquement, tandis que les add-on se contentaient de développer les batailles parallèles de la Libération. Dernièrement, Call of Duty s'est même rué sur le créneau du Stalingrad de Jean-Jacques Annaud (entre autres). Alors que restait-il ? Pearl Harbor, évidemment! Vous l'aurez compris, Medal of Honor: Bataille du Pacifique (Pacific Assault en V.O.) reprendra gaiement le conflit côté soleil levant. Oui je sais, c'était pas évident à trouver. Il me semble également essentiel d'apporter quelques précisions concernant l'équipe de développement. Après le succès retentissant du premier Medal of Honor, une bonne partie de l'équipe PC s'est vue atteinte d'une maladie incurable, couramment appelée « la tête de citrouille ». Ça existe aussi avec les chevilles, d'ailleurs. Du coup, ils ont décidé de quitter le navire pour aller fonder leur

GENRE: FPS

ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS

DÉVELOPPEUR : EA GAMES ÉTATS-UNIS SORTIE PRÉVUE : COURANT 2004 OF HONOR: BATAILLE DU PACIFIQUE MEDAL OF



MEDAL OF HONOR: ____ BATAILLE PACIFIQUE

EU



- Chef! Elles se mettent à bouger les fougères!

- C'est le vent, p'tit gars, c'est le vent...



Les aviateurs japonais n'ont pas toujours eu la vie facile.



Les musiques ont été jouées par un orchestre rien que pour les besoins du jeu. Ben ouais, on a les moyens chez EA...

propre boîte, fiers de leur statut de nouvelles stars du code, notamment pour aller développer Call of Duty. Du coup, la version PC de MoH est développée par des petits nouveaux. Pas de panique, ils ont l'air de savoir ce qu'ils font. Ouf.

Un plan pour les vacances?

ans l'océan Pacifique, hormis les planctons et les requins blancs, on trouve aussi quelques atolls sympas. notamment près de la Nouvelle-Guinée. Figurez-vous que c'est justement dans ces petits coins de paradis que les Américains et les Japonais se sont retrouvés dans les années 40 pour organiser de grands pique-niques meurtriers. Du coup, les développeurs ont dû modéliser toutes ces petites îles en prenant soin de retranscrire avec fidélité l'environnement propre à cette partie du globe. Ils sont donc repartis à zéro et ont bâti un tout nouveau moteur 3D avec leurs petits doigts dodus de Californiens. Bon, je peux d'ores et déjà vous avouer que pour l'instant, le résultat est plus qu'encourageant. Le champ de vision porte extrêmement loin, les hautes herbes ondulent au gré du vent, le climat change en temps réel - on peut admirer les cumulus qui se massent dans le ciel - et la végétation luxuriante est composée d'une flore en tout point fidèle à la réalité. Si si, je vous assure, un des membres de l'équipe a même été réquisitionné pour bosser sur la végétation à plein temps, il ne fait que ça. Je l'ai vu travailler comme un malade de mes propres veux, tout pâle, en train de modéliser des arbres et des lianes avec tout un tas de photographies et d'encyclopédies à portée de main... Le type devait avoir une vingtaine d'années environ. S'il conti-



nue à ce rythme, dans deux ans, hop, il a des cheveux blancs.

n fait, l'objectif principal du prochain épisode de Medal of Honor est d'offrir un immense terrain de jeu inspiré de lieux réels, tout en laissant une grande liberté de déplacement. Les maps ne seront donc plus de simples chemins coincés entre deux murs de pierre ou bloqués par de ridicules barrières en bois. Non, il devrait être possible de se mouvoir librement dans certaines portions des



niveaux. Évidemment, le jeu conservera C'est Michael de bons vieux scripts des familles visant Moore qui va à surprendre le joueur au cours de la râler. campagne solo. Cependant, ils seront très souvent délaissés au profit d'événements provoqués d'une manière plus naturelle. Un exemple : en fonction du secteur où évoluera le joueur, un certain nombre d'ennemis sera envoyé à sa rencontre. Là, de nombreux paramètres devront être pris en compte par le programme, tels que la fatigue des personnages, leur moral, la situation tactique (s'ils sont à couvert ou non)... Au moment où ils se retrouveront face à face, les soldats auront donc des réactions très variées. Ils pourront très bien être paniqués et s'éparpiller aux quatre vents. S'ils se retrouvent en infériorité numérique, ils n'hésiteront pas à battre en retraite, et si leur moral est en acier. ils pourront décider d'attaquer l'ennemi de front. On aura donc très peu de chance de voir se dérouler la même scène deux fois d'affilée. C'est le genre de chose qui va sacrément nous changer des précédents Medal of Honor.



ATTACHEZ vos CEINTURES.

Internet Haut Débit	TELE2	WANADOO
128 kbps	18,95€	30€
512 kbps	24,95€	45,42 €

Prix mensuel TTC au 01/09/03 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet ADSL 128k et à l'offre Wanadoo forfait extense 128k, et de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 512k et à l'offre Wanadoo forfait extense 512k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - WANAOOO : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour WANAOOO, valables dans les zones couvertes par la technologie AOSL en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client. Pour le 128k : débits maximaux de 128 kbps en voie descendante et de 64 kbps en voie ascendante.

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2.

- Jusqu'à 10 fois plus rapide qu'une connexion classique. Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique
- Modem à 29,95 € TTC* Aucun engagement de durée · Frais de mise en service offerts* · Pas de frais de résiliation · Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET!

Inscription en ligne sur WWW.tele2.fr

TELE2.INTERNET

DΕ



Voilà le genre d'ambiance auquel il faudra s'attendre. Oui, ça risque d'être



Hé les mecs ? Elle est bonne ?

Un pour tous, tous pour moi

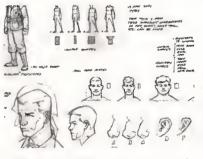
ans ce nouvel épisode, il ne sera donc pas rare de se balader avec un groupe entier de soldats alliés. Les concepteurs ont d'ailleurs tenu à développer une sorte d'esprit d'équipe entre le joueur et ses coéquipiers. Chaque soldat aura ainsi sa propre personnalité, et il faudra veiller sur chacun d'entre eux tendrement, en vérifiant qu'ils sont bien endormis sous la couette au coin du feu. Le joueur qui aura bien pris soin de ses petits camarades aura la chance de conserver ses hommes de niveau en niveau, et sera logiquement avantagé lors de ses mauvaises rencontres en forêt. D'autres nouveautés seront bien utiles pour progresser, à l'image du système de communication qui devrait permettre de passer des ordres assez basiques à ses petits gars. Pendant une fusillade, il sera possible d'appeler le médecin de manière à ce qu'il nous injecte une dose monumentale de morphine en cas de pépin. Bah oui, c'est le point commun entre un soldat et un pigiste : il faut continuer coûte que coûte, on ne peut pas se payer le luxe de tomber malade (ndlr : mais nan t'as pas vraiment la grippe!). En revanche, il faudra penser à couvrir efficacement l'infirmier pendant qu'il viendra ramper jusqu'à nos côtés. On aura également la possibilité de transporter les blessés pour les déposer dans les petits hôpitaux de fortune que l'on croisera à certains endroits. A priori, la faune devrait également constituer un danger permanent. Si vous voulez mon avis, il ne devrait pas être impossible de croiser un éléphant furieux qui aurait l'idée soudaine de charger notre petit squad de soldats désemparés, ou de tomber sur un vilain crocodile particulièrement friand de pantalons kaki.

Ces types sont fous. Ils sont allés sur les navires américains pour s'imprégner de « l'ambiance Pearl Harbor ». Heureusement qu'ils n'ont pas essayé de s'imprégner de « l'ambiance Kamikaze »...



Newton, mon ami

a physique jouera un rôle très important dans Pacific Assault. Le nouveau moteur rendra notamment possible la destruction de nombreux éléments du décor. Par exemple, on pourra disloquer les petits ponts de bois construits avec amour par nos amis les Japonais. Il suffira de balancer négligemment une grenade sur les fondations pour avoir le plaisir d'admirer les planches s'envoler dans tous les sens, tomber dans l'eau et se mettre à flotter pendant quelques instants avant de se laisser emporter par le courant. Au passage, je précise qu'il ne s'agira pas simplement d'une action gratuite visant à s'émerveiller devant les prouesses du moteur 3D; détruire un pont pourra empêcher l'arrivée inopportune de renforts ennemis. Comme vous m'avez l'air très attentif, vous aurez bien mérité un autre exemple : lorsqu'on



Gruth! Qu'est-ce que tu m'as fait là, elle est où la loutre?

détruira un véhicule, chaque sous-partie de sa structure se déboîtera indépendamment. La carlingue d'un avion détruit en vol retombera lourdement sur le sol tandis que les différents débris d'un char d'assaut devraient constituer autant d'éléments à éviter lors d'une explosion. Dans le même genre, les animations des personnages seront toutes en ragdoll. Comprenez par là qu'il sera très amusant d'observer les ennemis valdinguer de manière réaliste au contact d'une mine coquine ou d'un obus farceur. Mais ça n'est pas tout. Oh que non. La fatigue et la vieillesse seront également prises en compte par le soft. Nos coéquipiers ne se gêneront pas pour montrer des signes de faiblesse. Un des types de chez EA Games m'a fait une petite démonstration avec un soldat à la bedaine rebondie (je ne veux pas entendre de blague idiote sur Bishop). Le développeur prenait un plaisir malsain à le faire courir pendant un bon moment, sans répit. Il a simulé le processus sur plusieurs jours, et le résultat était véritablement convaincant. Le pauvre soldat avait perdu plusieurs kilos, ses joues



Toute la puissance qu'il vous faut avec la gamme des cartes graphiques 3D Prophet Series





Un véritable bijou technologique avec les meilleures innovations 3D pour profiter pleinement des jeux de nouvelle génération et un éventail complet de fonctions multimédias

- Le savoir-faire d'Hercules dans la conception de cartes graphiques
 ATI Radeon™ 9800 XT, le processeur graphique le plus évolué et le plus puissant
 256 Mo de RAM DDR ultra-rapide et de haute qualité
- Système de refroidissement avancé pour toujours garantir une parfaite stabilité à des fréquences d'horloge très élevées
- · Compatibilité AGP 8X pour des taux de transfert faramineux avec les dernières cartes mère
- Interface mémoire 256 bits
- 8 pipelines de rendu programmables
- 4 moteurs géométriques
 Traitement hardware des instructions DirectX® 9 et OpenGL® 2.0
- · Affichage de haute qualité sur les sorties TV, VGA et DVI
- Double affichage sur les sorties VGA, DVI et TV-Out (avec HYDRAVISION™) pour un confort d'utilisation accru des applications bureautiques



Le partenaire idéal : Prophetview 920 Pro

Tout simplement le " Must "

Ecran TFT 17 pouces ultra-plat aux performances hors normes. Temps de réponse de 5/15 ms (montée/descente), contraste de 430:1, luminosité de 250 cd/m³, angle de vision horizontal étendu de 170 degrés, 16 millions de couleur, 1280x1024, épaisseur de 28 mm... En plus, un design et un look incomparables!

Actualités, mises à jour pilotes, infos produits...

www.hercules.fr

s'étaient creusées à cause du manque de nourriture et j'ai même pu distinguer les cernes sur son visage cadavérique. Le programmeur m'a assuré que les aptitudes au

combat en seraient logiquement affectées. Quand j'ai voulu en savoir plus, le type d'EA s'est bouché les oreilles en chantonnant à tue-tête, mais quelque chose me dit qu'il faudra arriver à gérer sa fatigue et celle de ses coéquipiers lors des folles randonnées dans la moiteur de la forêt vierge.





Wings of Fury, vous connaissez?

n dehors de toutes ces nouveautés croustillantes et de ces chamboulements techniques, le jeu n'oubliera pas d'intégrer de nombreuses phases d'action spectaculaires. Je ne m'attarderai pas sur la séquence de Pearl Harbor, qui promet d'être relativement époustouflante (on murmure de-ci de-là qu'il s'agirait de la nouvelle scène d'action de référence dans un jeu vidéo, comme l'avait été celle du débarquement dans le premier MoH: AA). En effet, d'autres surprises tout aussi saisissantes devraient venir épater nos moniteurs. Je pense notamment aux gigantesques batailles qui se dérouleront au-dessus de nos têtes entre plusieurs dizaines d'avions (la vidéo disponible sur le Net n'est qu'un tout petit aperçu, croyezmoi). Il faudra repousser les assauts à coups de canons de DCA tout en évitant les avions japonais qui n'hésiteront pas à piquer sur les positions américaines dans un déluge de feu et de plomb. Les impacts au sol soulèveront des nuages de fumée, les soldats tenteront de se protéger en cherchant désespérément un endroit pour se mettre à couvert, le tout dans une ambiance de guerre incroyable, où les cris de panique se mélangeront au crépitement des mitraillettes. Bref, c'est du grand Medal of Honor en perspective. Théoriquement, le jeu est prévu pour le courant de l'année 2004. Mais après avoir cuisiné les développeurs pendant un petit moment, j'ai réussi à leur faire avouer qu'ils espéraient créer la surprise générale en sortant Bataille du Pacifique en début d'année. En voilà une bonne nouvelle. Tiens ben du coup, pour l'effet de surprise, c'est raté.



Maman! J'ai vu un crocrodile!



Interview de Matt Powers, chef de projet



opystick . Pourquoi av... chois de deve-

Matt Powers: Les moteurs déjà disponibles sont intéressants, mais nous avons tenu à développer le nôtre pour avoir une totale liberté de création. Cela nous permet d'obtenir une vision globale du développement et il est ainsi beaucoup plus facile de concevoir directement ce dont nous avons besoin en fonction de nos objectifs, puisque nous développons simultanément le moteur et l'histoire de MOH: PA.

S. Dissez-vous une qui contini pression de la part d'Electronic Arts pendani le developpement ?

Non, la direction nous fait confiance. Évidemment, nous devons respecter certaines règles qui nous sont imposées, comme le fait de ne pas afficher de sang lorsque les soldats sont touchés ou quand ils sont projetés par une explosion. Mais globalement, nous sommes libres de choisir les éléments que nous voulons intégrer au jeu.

Comment avezvor's procede, or cella production, pour reunir toules les informations recessaires au developpement?

Nous avons simplement décidé de nous rendre sur place, dans les atolls du Pacifique. Là, nous avons visité les lieux pour nous imprégner de l'ambiance et du climat tout en prenant une multitude de photos. Pour les armes, nous avons eu la chance de pouvoir les essayer nous-mêmes, histoire d'observer leur fonctionnement. Nous avons même enregistré des centaines de sons. Ainsi, vous pourrez être sûr de leur authenticité!





Moyen-Age . Renaissance . Empire . 1 ere Guerre Mondiale . 2 eme Guerre Mondiale







Dirigez 7 civilisations uniques dans des batailles épiques sur terre, sur mer et dans les airs.



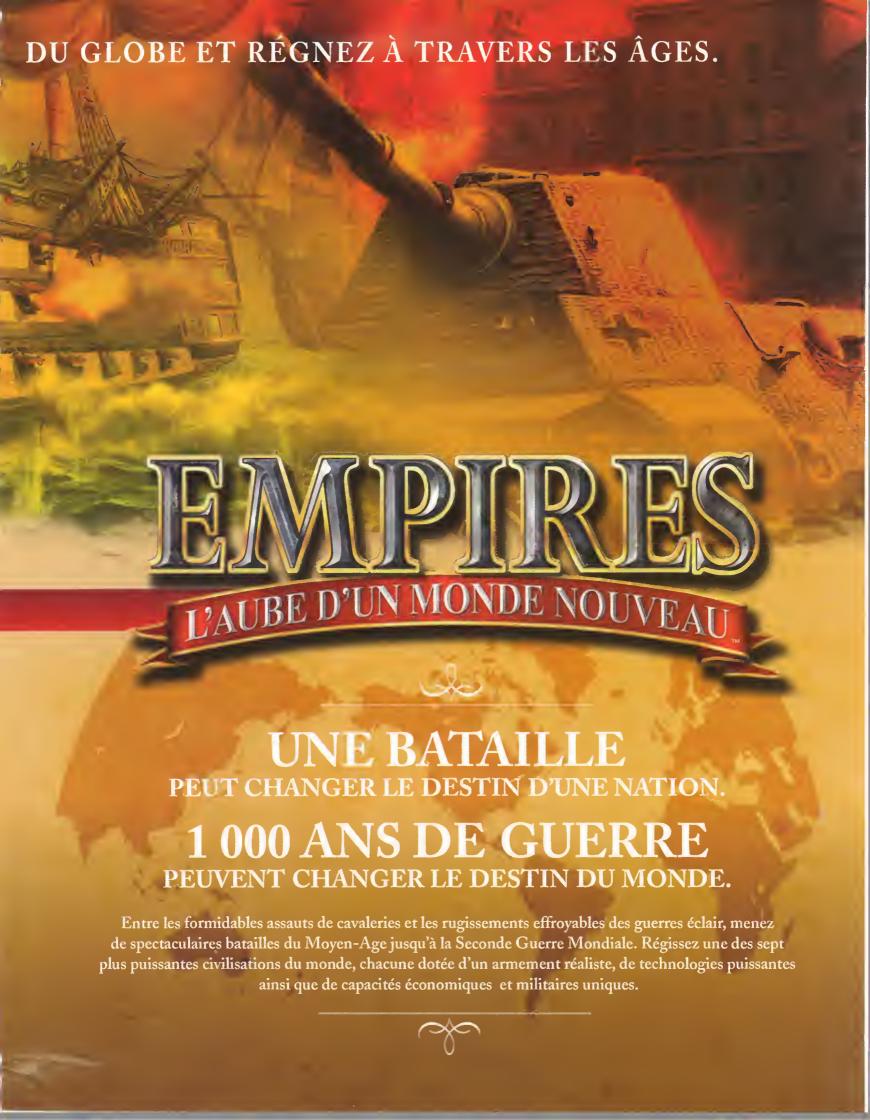






www.empiresrts.com









La distribution Linux Mandrake 9.2 a fait un joli tour de magie à certains candidats sensibles aux charmes de la ligne de commande. Au lieu de se retrouver avec un PC tout fier plein de pingouins, ils ont eu un PC tout con sans lecteur de CD. La faute à qui ? À leur lecteur justement, coréen de préférence. Certains modèles de chez LG ont en effet une conception plutôt laxiste de la norme ATAPI. LG réutilise une commande nommée Flush_Cache pour mettre ses lecteurs de CD-Rom en mode d'attente d'upload de microcode tout neuf. Manque de bol, cette même commande est employée dans le boot du noyau Linux de la Mandrake 9.2. Depuis, un nouveau kernel sans ce bout de code bien fourbe est disponible. Les victimes n'ont pas d'autre choix que

d'appeler LG au secours pour sauver leur stupide mange-galette.
Changer de marque en représailles est aussi du domaine du
possible. Plus d'info là :

http://www.mandrakelinux.com/en/lgerrata.php3.

Alors là, ce mois-ci, une première mondiale qui déchire tout. Une rubrique Beta-Versions qui, tenez-vous bien mesdames et messieurs, atteint le nombre astronomique de... une page. Oui oui, une. Je préfère prévenir, ça évitera les mails genre « je ne comprends pas, la fabrication de votre magazine a encore picolé, il doit manquer toutes les pages de Beta-Versions. » Eh bah non. Vous en avez une. C'est elle, la rubrique. Notez, ça m'arrange cette pénurie de previews, vu que côté tests, c'est gavé : 29 jeux décortiqués, 64 pages, 7 journalistes morts au combat.

Tiens, on dirait le mois de décembre, Noël, tout ça... L'équipe vient de comprendre la vraie signification de l'expression « boucler dans la douleur ». Avant, ils pensaient que c'était quand on dormait peu la dernière

semaine. Les gros naïfs. Maintenant, ils savent que c'est quand on ne dort pas (nuance) et qu'on regarde ses mains qui pèlent avec une douleur qui

crie « ah ah, toi aussi t'as enfin chopé le syndrome du tunnel carpien, sale esclave! ». Finalement, tout le monde s'apitoie sur le sort des pauvres gars dans les mines de soufre, mais c'est très surfait tout ça.

Testeurs chez Joy quand les éditeurs s'excitent, ça c'est un truc de malade. Normalement, c'est maintenant que le lecteur assidu de Joy se rappelle que j'ai en stock un pamphlet haineux pour les sapins de Noël. Mais honnêtement, ça intéresse qui ? Oui bon ça va hein, vous pouvez rester poli aussi. Parlons plutôt de iTunes. J'ai un Faskil pas loin, les yeux embués de larmes parce que la base de données de son iPod est morte. Alors un conseil : malgré tout ce que peut dire C_Wiz, méfiez-vous des softs Apple sous Windows. C'est contre-nature.



N-Gage labolte à GAgs

Quand un constructeur se fait pirater sa plateforme de jeu, il pousse généralement un petit cri de joie discret, parce qu'au-delà d'une certaine forme idiote de reconnaissance, cela indique aussi que sa console risque de voir soudainement ses ventes augmenter. Que voulez-vous, quand on peut télécharger les jeux gratos sur le Net, ça valorise tout de suite l'achat d'une machine. Pas la peine de faire les innocents hein, vous savez très bien de quoi je parle. Alors vous pensez, Monsieur Nokia, quand il a appris qu'un piratin avait réussi à faire sauter la protection de la N-Gage, il a sabré le champagne, roulé des pelles à sa secrétaire, persuadé qu'il pouvait tirer un trait sur les chiffres de vente désastreux de son joujou hybride et fort peu joli. Son sourire s'est rapidement figé quand il a réalisé que la manœuvre visait en fait à porter les jeux du bidule sur d'autres plateformes, comme le SX1 de Siemens. Il a depuis disparu dans les profondeurs de la Laponie, laissant un mot sur son bureau de chêne massif: « C'est ici que je me suis raté. »

250.000\$, mort ou vif

Après la grosse claque collée par l'apparition des virus MSBlast et Sobig, il faut croire que l'ego de Microsoft a pris un coup dans l'aile. Steve Ballmer a fait irruption dans la salle de réunion des « chefs chefs » de la boîte, a tapé un grand coup sur la table, en vociférant des « I want them dead » (traduisible par « Ho les méchants, je veux que cela cesse »). Puis il est reparti en moonwalkant sur le dernier Gloria Estefan, non sans laisser une petite manne de 250 000 dollars pour réussir à coincer les vilains piratins qui ont produit ces virus. Appuyée sans surprise par le FBI, la démarche mise donc sur le sens civique en remettant au goût du jour la délation contre espèces sonnantes et trébuchantes. Les mauvaises langues diront qu'une telle somme d'argent aurait pu être investie dans la prévention de failles, mais on n'est pas comme ça nous. Non non.

Télex

Doom III est à nouveau retardé,
à une date perdue quelque part
entre avril 2004 et mars 2005.
Les paris sont ouverts : sortira-t-il avant
Duke Nukem Forever ? Quoi
Half-Life 2 ? Bah, il est
déjà sorti, non ?

En général les hold-up sont des événements sérieux et tendus, limite crispés. Autant dire qu'on ne s'y amuse pas beaucoup. C'est sans doute pour décontracter un peu

l'ambiance qu'un truand américain a eu la bonne idée de se déquiser en clown pour braquer une banque de Virginie: profitant d'Halloween, le comique s'est pointé avec le maquillage chargé qui va bien, la grosse perruque et le costume multicolore, pour réclamer la caisse, sans même brandir une arme. Étrangement, ça n'a pas eu l'air de faire rire la police du coin, surtout qu'ils n'ont jusqu'ici pas retrouvé sa trace. Alors soyez sympa : si vous étiez dans le coin pendant Halloween et que vous avez repéré des individus affublés de déquisements étranges, manifestez-vous, ça devrait grave les aider...

ublicité nes du les Ro plus jolis paradoxes du basent une bonne partie de leurs campagnes de pub sur le haut débit en alléchant les clients potentiels avec les bienfaits du téléchargement rapide de DivX et autres MP3. Forcément, l'augmentation du trafic sur leurs lignes ne les amuse pas tant que ça. donné. Pour leur venir en aide, la très serviable société P-Cube propose désormais une solution de contrôle Engage (rien à voir avec les boomerangs de Nokia), la technologie permet de (emule plus, Bittorent, DC++, etc.) pour les brider en fourbe. De son côté, la RIAA continue de faire des procès à des gamines et de pratiquer l'intimidation. Méthode ninja ou gestapo, à votre avis, qui a le plus

nquier matthe





Leader incontestable du marché des baladeurs MP3, l'iPod est en passe d'asseoir un peu plus sa position. Apple a bien compris que (V) l'engouement des bidouilleurs était une force à ne pas négliger pour ouvrir son bébé à d'autres horizons. Dans le même esprit que ce que proposent les éditeurs de jeux offrant les outils pour « modder » leurs titres, la firme à la pomme sort un kit de développement qui permettra aux plus aquerris de

réaliser leurs propres applications.

BILLOU

Le Windows XP Game Advisor est un nouveau service gratuit lancé par Microsoft, qui vous conseille sur les jeux à même de satisfaire vos attentes, y compris ceux d'autres éditeurs. Ils sont vraiment trop sympas chez MS. Bon, en fait c'est juste un gros catalogue thématique et un petit outil sympa qui testera si le jeu choisi pourra tourner sans heurts sur votre bécane. C'est dispo ici :

> http://www.microsoft.com/ windowsxp/gam

Warcraft III pour les riches

Blizzard vient de mettre à disposition des joueurs des outils pour développer et intégrer ses propres modèles dans Warcraft III. Les plug-in sont destinés au logiciel 3D Studio, et permettront donc à tout un chacun d'ajouter dans le jeu des créatures personnalisées, Ca pèse à peine 10 Mo, et c'est téléchargeable directement sur le site de l'éditeur. N'empêche, ça suscite en moi une interrogation cynique: à votre avis, combien de joueurs de WIII disposent d'une licence valide pour 3DS? Si l'on veut rester honnête, ça fait cher la customisation.

On parie combien qu'ils vont essayer?



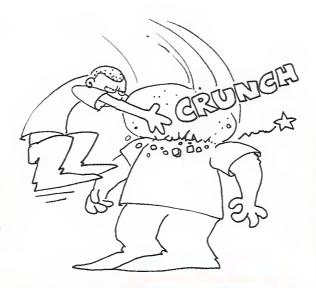


La société Belkin étoffe déjà son catalogue de nombreux accessoires qui faisaient jusqu'ici cruellement défaut : un « Voice Recorder », qui transforme l'iPod en dictaphone, un « Battery Pack » pour prolonger l'autonomie du joujou d'une vingtaine d'heures, ainsi qu'un lecteur de Memory Card, pour transférer aisément photos et autres documents sur le disque dur de la bête. Comme d'hab, un geek un peu dérangé va probablement tenter de faire tourner Linux dessus, avant de prendre conscience de la vacuité de sa démarche et se pendre avec le câble Firewire de l'appareil (ndlr : ipodlinux.sourceforge.net. Ah t'as l'air malin maintenant Fask' hein...).



Télex

Pirates I, la suite très attendue du hit de Sid Meier, vient d'être repoussé par Atari à fin 2004. Soit 17 ans après le premier opus. Ça me file un coup de vieux, tiens.



Grand mage USB fait tout

USB c'est magie voodoo qui sait tout faire. Tous tes problèmes ils disparaissent avec USB. Argent, bonheur, femmes, ça marche. Tu veux utiliser téléphone portable avec infrarouge sur PC? C'est possible! Voilà petite clé magique USB équipée infrarouge pour toi. Six grammes de bonheur pour utiliser l'IrDA 1.1 et faire communiquer tes gadgets IR. Jusqu'à un mètre, ta copine elle revient à quatre pattes entre 9,6 kbps et 4 Mbps. Ça vient du Japon, bientôt chez toi, environs 40 euros, pas cher.

J'en veux pas

sous mon sapin

Dans la série « scénario original », prenez une pincée de monde post-apocalyptique, une dose de virus informatique super balèze que même MsBlast rougirait de banta et un prentuier.

de honte, et un aventurier solitaire qui va se voir confier l'ardue tâche de nettoyer ce merdier. C'est la trame de Cypher — Code Secret: Babylone, que nous préparent les petits gars de Dreamcatcher pour Noël. Pour tout vous avouer, on nous annonçait ça comme

un Tomb Raider au



masculin. On aurait dû se méfier. D'un gameplay et d'une prise en main archaïques (« je pousse là, oooh, ça ouvre une porte deux niveaux plus bas »), programmé par des loutres aux yeux bandés (« regarde, c'est magique, je m'enfonce dans le mur »), ça respire effectivement la réalisation Tomb Raideuresque. C'est dire... Aller les gars, bientôt le test. On formate et on recommence ok ?

Popov met le feu chez les mercenaires



Des nouvelles de Jagged Alliance 2, excellent jeu strategico/tactico/RPG déjà sorti il y a un paquet d'années, et qui gigote encore. Il faut dire que si ses graphismes sont maintenant pitoyables, sa profondeur et son intérêt restent encore inégalés, malgré la sortie récente d'UFO Aftermath ou de Silent Storm dans le même créneau. Alors que les mods pour JA2 continuent de fleurir, et qu'on espère voir arriver un JA3 un jour, l'add-on Wildfire est annoncé pour le début de l'année prochaine. Développée par un des fans russes les plus



actifs (et les Russes, qui ont du goût, sont de grands fans de JA2), cette extension devrait remettre à jour en profondeur les cartes, les armes, les quêtes et l'I.A., ainsi que les sons et graphismes dans la mesure du possible. Annoncé à 20 \$ en bundle avec le jeu original, ce pourrait bien être l'occasion de redécouvrir un grand classique.

Quelques grammes de bon sens dans un **Monde** de brutes

Aux États-Unis, le Bureau des copyrights va assouplir le DMCA, cette loi qui interdit strictement le cassage de toute protection à l'accès à des données copyrightées. Il ne sera plus interdit à neutraliser les verrous informatiques qui rendent inutilisables certains programmes anciens conçus pour du matériel obsolète. Il deviendra possible de savoir, sans se mettre hors la loi, ce que les logiciels de filtrage censurent exactement. Les opposants au DMCA continuent à faire pression sur les autorités pour faire reconnaître les droits des consommateurs, en particulier pour rendre légal le contournement du zonage des DVD, l'esquive de la publicité, ou les bidouilles très simples qui permettent de lire un CD protégé sur un PC. Pour mémoire, chacun de ces terribles crimes peut actuellement vous valoir jusqu'à cinq ans de prison (cumulables), et 500 000 \$ d'amende.

00000 0000 0000 000

Après le succès de la Google Toolbar, le numéro 1 des moteurs de recherche lance la Google Deskbar qui vient se loger directement dans la barre des tâches de votre Windows, sans passer par IE. Ça se chope là: http://toolbar.google.com/deskbar/index.html



parle à ma **main**

Des mecs qui marchent dans la rue, en donnant l'impression de s'adresser à une petite voix intérieure, c'est ce qu'on a appelé l'effet « kit mains libres ». Un nouveau pas dans le ridicule pourrait bientôt être franchi, grâce à une technologie développée par les ingénieurs japonais de NTT DoCoMo. Grâce à un bracelet se servant de la structure osseuse du sujet pour transmettre le son, il sera bientôt possible de tenir une conversation téléphonique en parlant à sa main. Pour décrocher, une simple pression du pouce sur l'index suffit. Je vous vois venir, mais n'y pensez même pas : il n'y a pas de mode « vibreur » prévu.

On a failli tester Turok Evolution d'Acclaim. D'abord sur une page, puis sur une demie. Et plus on y jouait, plus on se disait qu'on préférait les arbres et qu'il fallait sauver nos forêts. Les graphismes sont misérables et n'ont pas évolué depuis Dinosaur Hunter qui date de 97, c'est dire. Les animations sont hasardeuses et les bruitages risibles. Tenez, la seule chose qui rehausse l'ensemble, c'est cette merveilleuse sensation d'ennui qu'on a en y jouant. Ah non mince, c'est même pas une qualité ca. L'ergonomie a été oubliée dans le métro et le menu de configuration des touches donne l'impression de venir de l'époque du Commodore 64, en pire. Vous voulez les notes quand même ? Graphisme 2, Technique 2, Intérêt 1. On cherchait un vrai ratage pour le top daube, Acclaim l'a fait. Merci les gars, vous pouvez recommencer à créer des jeux maintenant.

sique j'aime (ou pres On aurait pu croire que le retour de Napster, désormais vendeur de musique online sous l'égide de Roxio, collerait

des cheveux blancs à Steve Jobs et son iTunes Music Store. Manifestement, il n'en est rien. Pour sa première semaine d'activité, Napster totalise un score de 300 000 singles téléchargés, contre 1,5 million pour le service d'Apple. O.K., tout ça c'est très bien, mais malgré une offre conséquente, les deux services souffrent du même défaut : ils permettent rarement de télécharger des albums complets, mais plutôt des « samplers » contenant quelques morceaux judicieusement choisis (comprenez : pas les plus top). On sent que la RIAA a encore du mal à lâcher du lest et craint toujours une chute encore plus impressionnante de ses ventes de galettes. Ou tout simplement qu'ils

n'ont toujours rien compris à ce nouveau marché qui risque pourtant, à terme, de devenir prépondérant (Bestbuy/Musicnow et Wallmart y planchent d'ailleurs sérieusement). Quelqu'un leur explique, là? Moi, je fatigue.



La norme Bluetooth 1.2 vient d'être ratifiée. Au menu des nouveautés, un système qui permet de réduire les interférences avec les réseaux Wi-Fi partageant la même fréquence, et une nouvelle technologie qui rehausse la qualité vocale utilisant ce mode de transmission. Délire









ouveaut s *

VOTRE JEU 48H CHRONO

EN ()



04.73.600 018

WWW.CENTURY-SOFT.COM

PC CD-ROM JEUX neufs

version fran alse

para tre			59.00
	Euros	FLIGHT SIMULATOR 2004	59.00 24.00
BATTI FFIFI D 1942 deluxe	4B 00	FORO RACING 2	45.00
BATTLEFIELD 1942 deluxe BEYONO GOOO ANO EVIL	46.00	EDONITI INF COMMANO WAY	30.00
BILBO THE HOBBI	46.00	FRONTLINE COMMANO WW2. GHOST MASTER	46.00
CHAOS LEGION	46.00	GI COMBAT	42.00
BILBO THE HOBBI. CHEVALIERS Bapho voynich CHICAGO 1930 CHICAGO 1930 COUNTER STRIKE cond zero DEAO TO RIGHTS DUNGEON SIEGE Aranna BUNGEON SIEGE Aranna	46.00	S GTA VICE CITY	45.00
CHICAGO 1930	42.00	HAEGEMONIA	29.00
CIVILIZATION 3 conquests	29.00	HALF LIFE ANTHOLOGIE	30.00
OEAN TO DICUTE	42.00	HALO	49.00
DINGEON SIEGE Among	29.00		27.00 24.00
GALACTIC CIVILIZATIONS	42.00	HARRY POTTER école sorcier HARRY POTTER lo chambre HARRY POTTER QUIOOITCH	40.00
GLADIATOR sword vengeanc	36.00	HARRY POTTER ID CHUITIDIE	49.00 48.00
HARPOON 4	42.00	HEARTS OF IRON	42.00
KNIGHTS of the old republic	46.00	HEARTS OF IRONHEAVEN & HELL	42.00
GALACTIC CIVILIZATIONS	46.00	HEROES M& M 4 GOLO HEROES OF M&M 4 scén 2 HIOOEN & DANGEROUS 2	46.00
		HEROES OF M&M 4 scén 2	29.00
LA GUERRE OE L ANNEAU LEGACY OF KAIN defionce	42.00	HIOOEN & OANGEROUS 2	42.00
LFP MANAGER 2004	44.00	HUMEWURID /	45.UU 1
LUCK UN	45.00	IMPUSSIBLE CREATURES	29.00 36.00
LOROS OF THE REALM 3 MAGIC THE GATHERING	45.00	IN MEMORIAM	30.00
MAGIC THE GATHERING	46.00	INOY 5 TOMBEAU EMPEREUR	29.00
MASSIVE ASSAULT	42.00 I	IN MEMORIAM INOUSTRY GIANT 2 INOY 5 TOMBEAU EMPEREUR INOYCAR SERIES	42.00
MORROWINO édit complet NBA LIVE 2004	29.00	JAMES BONO 007 NIGHTFIRE	49.00
NBA LIVE 2004	46.00	JEOI KNIGHT 3 jedi ocodemy	46.00
NEEU FOR SPEEU undergroun	48.00	L ENTRAINEUR 4	29.00
NEEO FOR SPEEO undergroun NO ONE LIVES: control jock PRINCE OF PERSIA sand time PRO EVOLUTION SOCCER 3	44.00	JAMES BONO 007 NOHTFIRE. JEOI KNIGHT 3 IS MIGHT SIGN LENTRAINEUR 4	46.00
PRO EVOLUTION SOCCER 3	40.00	MACE CRISSIA barrets business	45.00
RAVENSHIELO scén Athena	29.00	MACCE GRIFFIN SOUTHY HUTTER	40.00
SECRET WEAPONS normondy	48.00	MAX PAYNE 2	45.00
PRINCE OF PERSIA SUIGITIFE PRO EVOLUTION SOCCER 3 RAVENSHIELO scèn Afheno SECRET WEAPONS normondy SEIGNEURS ANNEAUX relour SILENT STORM	49.00	MEOAL OF HONOR deluxe	45.00
SILENT STORM	45.00	MEOAL of honor l'offensive	30.00
SPELLFURGE	45.00	MIONIGHT CLUB 2	42.00
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	45.00	MISTMARE	37.00
SPELLFORCESTAR WARS GALAXIESTEMPLE OF ELEMENTAL EVILTHE OMEGA STONE	42.00	MADAL OF HONOR deluxe MEOAL OF HONOR deluxe MIONIGHT CLUB 2 MISTMARE MON TYCCON MORROWINO scen 2 blood MOTO GP 2 URT	25.00
IRACKMANIA	42.00	MOTO GP 2 URT	42.00
TIMBERT TOTIBNIAMENT 2004	45 AA I	MOTO GP 2 URT	29.00
URBAN FREESTYLE SOCCER URU oges of beyond myst V-RALLY 3 VICTORIA VIRTUAL SKIPPER 3	29.00	NEVERWINTER NIGHTS scen	2B.00
URU oges of beyond myst	35.00	NEVERWINTER NIGHTS+scén.	47.00
VICTORIA	42.00	NHL 2004	46.00
VIRTUAL SKIPPER 3	42.00	PACK AVENTUPE LUCASARTS	39.00
WARI URID 4	45 UU I	I HOM HAT INTOKE COOPERATOR	00.00
WORLD chomp snooker 03	27.00	PIRATES DES CARAIBES	40.00
XIII	45.00	RAILS ACROSS AMERICA	25.00
		RAILROAD TYCOON 3	39.00
30 GAMES CREATOR PRO	46.00	RAINBOW 6 RAVEN SHIELO	29.00
AGE OF EMPIRE 2 GOLD	36.00	RALLISPORT CHALLENGE	39.00
AGE MYTHOLOGY	36.00	RED FACTION 2	25.00
30 GAMES CREATOR PRO AGE OF EMPIRE 2 GOLO AGE OF MYTHOLOGY. AGE MYTHOLOGY scén Tilan. AGE OF WONDER 3 shodow. AMERICAN CONQUEST AMERICAN CONQUEST scén	36.00	PAINKILER, PIRATES DES CARAIBES. RAILS ACROSS AMERICA. RAILROAD TYCOON 3 RAINBOW 6 RAVEN SHIELD. RALLISPORT CHALLENGE. RAYMAN 3 REO FACTION 2 REDUBLIC THE REVOLUTION. RISE OF THE NATIONS. RUGBY 2004. RUNAWAY 0 roud adventure SILENT HILL 3 dvd. SIM CITY 4	46.00
AMERICAN CONQUEST	39.00	RISE OF THE NATIONS	49.00
AMERICAN CONQUEST scén	32.00	RUGBY 2004	46.00
		RUNAWAY o road adventure	37.00
AQUANOX 2	45.00	SILENT HILL 3 0V0	46.00
ARX FATALIS	20.00	SIM CITY 4 SIM CITY 4 scenario rush hour SIMS EDITION OOUBLE deluxe	20.00
RITTKDIFG	4R 00	SIMS FOITION OOLIBLE deluxe	52 00
C&C GENERALS + renegad.	49.00	SIMS scén Abrocodobro	30.00
C&C GENERALS scen zero	30.00	SINBAD legend seven seos	20.00
BITIZRRIEG. C&C GENERALS + renegad. C&C GENERALS scen zero CALL OF OUTY CIVILIZATION 3 + scénorio CHASER	46.00	SNIPER	29.00
CIVILIZATION 3 + scénorio	36.00	SPACE COLONY	42.00
CHASER	44.00	SPLINIER CELL	29.00
COLD ZEDO	45.00	STAK ACADEMT	45.00
COLIN MC PAE 3	43.00	SLIDOEN STRIKE 2	32.00
COMBAT FLIGHT SIMUL 3	43.00	SUOOEN STRIKE 2 scénario	29.00
COMBAT MISSION 2	46.00	THE CURSE	36.00
COMMANDOS 3 dest berlin	44.00	TIGER WCOOS TOUR 2004	4B.00
CHASER CHROME COLD ZERO COLIN MC RAE 3 COMBAT FLIGHT SIMUL 3 COMBAT MISSION 2 COMMANDS 3 desi berlin. CONHLICT DESERT STORM 2 CYCLING MANAGER 3 DAY OF THE DEFEAT online	46.00	SIMS EOITION OOUBLE deluxe SIMS seen Abrocodobro SINBAD legend seven seos SNIPER SPACE COLONY SPLINTER CELL STAR ACADEMY STEALTH COMBAT SUOORS STRIKE 2 scenario THE CURSE TIGER WOODS TOUR 2004 TOCA RACE DRIVER TOMB RAUDER ongs lenebres TONY TOUGH	45.00
OAV OF THE OFFEAT ORDER	20.00	TONY TOUGH	32.00
OAT OF THE OLFEAT OHILIB	25.00	TO 11 100011	00.00

3300	10	
002 PRO.	59.00	No.
002 PRO. 004	59.00	础
	24.00 45.00	3
0 WW2.	39.00	
	46.00	Pai
0 WW2.	42.00 45.00	
	29.00	139
II	.311 (311)	
	49.00 27.00 24.00	Ιĸ
sorcier	24.00	9
sorcier ombre	49.00 4B.00	13
UIIGH	42.00	
	42.00 42.00	IK.
		1
JS 2	29.00 42.00 45.00	V
	45.00	
RES	29.00	74
	29 nn	41
PEREUR	29.00 42.00	
GHTFIRE	49.00	
ondemv	46.00	Nº AL
	29.00	451 964
***********	45.00	
hunler	46.00	
	4B.00 45.00	
luxe	45.00	
	30.00	C&C I
	37.00	CRIM
blood	42.00 37.00 29.00	EMPE EMPI
blood	25.00	GHOS HERO
S	29.00	HIGH
S S scén S+scén	2B.00	NO DI THE T WILL
	47.00 46.00	WILL
ASARTS	46.00	200
ASARTS	39.00 37.00	
-0	40.00	
CA	75 ()()	
HIELO	39.00	AL
VGE	29.00	
	29.00 25.00	
LITION	46.00	
UTION	49.00	
venture	46.00 37.00	
	46.00	C
ush hour	49.00	
usn nour E deluxe	29.00 52.00	D
ro	30.00	(
Seos	20.00 29.00	
•	42.00	
•••••••	29.00	
	45.00 25.00	
	25.00 32.00	
ėnario	29.00 36.00	HE
2004	4B.00	
enebres	45.00	
enebres	44.00 32.00	К.
	79 001	
	29.00 37.00	
	42.00 45.00	C
	45.00	_
throne	39.00 46.00	
hrone	32.00	









CD PROMO

.00
00
.00
.00
.00
.00
.00
.00
.00
.00
.00
1000

20 Euro

JO 154

atalogue PlayStation 2, Xbox. gratuit sur simple demande

PORT GRATUIT

POUR TOUTE COMMANDE de plus de 60 Euros*

$ \varnothing $	CENTURY	SOFT	BP8	63018 CLERMONT-FD CEDEX 2
-----------------	---------	------	-----	---------------------------

36.00 .46.00

29.00 43.00 49.00 45.00 43.00

NOM	TITRES	PRIX
PRENOM		
ADRESSE		•••••
CPTEL	Frais de port	☐ COLIS SUIVI 48H* 3 Euros
VILLE		☐ commande > 60 Euros GRATUIT
TYPE DE MACHINE		Hors CD PROMO & Dom Tom Cee

TOTAL A PAYER

DOM & TOM / CEE: 10 Euros

CHEQUE

CARTE BLEUE

☐ MANDAT

OELTA FORCE block hawk....

EMPIRES l'oube nouv monde EMPIRE OF MAGIC.....

EMPIRE OF MAIGHT.

ENCLAVE.

ENTER THE MATRIX.

ETHERLOROS.

EUROPA 1400 the guild.

EUROPA UNIVERSALIS 3 nord.

F1 CHALLENGE 99/02.

OUNGEON SIEGE.

FIFA 2004.....

FIRE WARRIOR..... FLIGHT SIMULATOR 2002

36.00 29.00

42.00

46.00 46.00 42.00

41.00 45.00

TUROK EVOLUTION...
UFO AFTERMATH.....

VEGAS MAKE IT BIG.

VIETCONG..... WAR AND PEACE..... WARCRAFT 3 + froze WARCRAFT 3 frozen

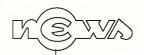
WORLO RACING me

WORMS 30...... X-PLANE version 7

Signature:

YAGER format dvd...... ZOO TYCOON collection

WARRIOR KINGS BATTLE



Bonnes

Le Jewel's Matrix Vibe est un de ces accessoires PC qui suscite une crainte mêlée d'incrédulité lorsqu'on en saisit l'utilité. Tiens, d'ailleurs, pour le coup, j'éprouve moi aussi beaucoup de difficultés à vous expliquer à quoi il sert, sans faire usage de termes graveleux qui pourraient fâcher mon rédac' chef. Pour faire simple, disons que la « chose » se branche sur le port USB de votre machine et vous permet d'expérimenter de nouvelles formes de plaisirs cybernétiques par le biais de vibrations, modulables via une télécommande. Je ne vous donne pas l'adresse du site, nul doute qu'on retrouvera bientôt cet objet dans les pages du catalogue de La Redoute, juste à côté de ces étranges « masseurs de visage » à forme allongée.



Le prochain épisode
de la saga GTA pourrait
voir le jour fin 2004. L'annonce
a été faite lors du « 20th Annual
Technology Conference », par la vice-présidente de
Take 2. Aucune info concrète n'est venue compléter
cette déclaration, on ne sait pas donc pas s'il y aura

plus de violence ou plus de putes.

de décrocher pour le marché européen la distribution d'une des licences les plus intrigantes de ces dernières années. Développe par Arush Entertainment, mélangeant stratégie, role playing et simulation économique, Playboy The Mansion va vous permettre de vivre l'un des fantasmes masculins les plus courus : incarner Hugh Heffner, patron du célèbre magazine qu'on lit d'une main, et heureux propriétaire d'un manoir qu'on troquerait bien volontiers contre son 20 m² à 600 euros. Peu d'infos ont pour le moment filtré sur le gameplay, mais on sait déjà que le jeu permettra de bâtir son propre lieu de débauche, d'y organiser de succulentes « parties » et d'y réaliser son propre magazine en tentant d'aquicher le lectorat. Dis, Caf, elles arrivent quand les bunnies chez Joy?

Jamais 2 sans Croix

Tous les réalisateurs vous le diront : tourner une biographie n'est jamais une mince affaire, surtout quand le sujet du film manifeste son désaccord avec la production. Jim Caviezel, acteur de son état, vient d'en faire les frais sur le tournage de « La passion du Christ », long métrage que dirige Mel Gibson, et dans lequel il incarne le fameux Jésus, célèbre crucifié multiplicateur de pains. Frappé par la foudre pour la seconde fois alors qu'il exprimait son art devant les caméras, le pauvre n'a pas eu l'air de prendre la menace trop au sérieux. Pourtant, là-haut, il y en a un qui ne semble clairement pas d'accord avec le casting. Et qu'ils ne viennent pas dire qu'on ne les a pas prévenus...



Les modeurs fous seront ravis d'apprendre que Relic vient de mettre à leur disposition les outils nécessaires pour customiser leur dernier RTS spatial, Homeworld 2. Tout est là, à vous de jouer: http://www.relic.com/rdn/

de bonnes idées, Symantec décidé d'utiliser une clef d'activation à la Windows XP pour les dernières versions nglaises et américaines de Norton Antivirus, Norton Antispam, Norton Antiterroriste et Norton Antichien, le célèbre logiciel d'élimination de la vermine canine. Du coup, les pirates se retrouvent bien attrapés, mais finalement ce sont les clients qui tirent une drôle de tête : à la suite d'un petit bug un peu gênant qui touche un peu plus d'un million de veinards, à chaque démarrage la machine leur signale qu'ils doivent faire réenregistrer leur produit pour pouvoir s'en servir. Et les pauvres n'ont même pas le droit de cracker la protection, sinon c'est cinq ans de taule (cf. news DMCA). Quand même un peu oběté, Symantec a finement conseillé à ses utilisateurs d'éviter d'éteindre leurs PC. Merci les gars, on sait pas ce qu'on deviendrait sans vous.



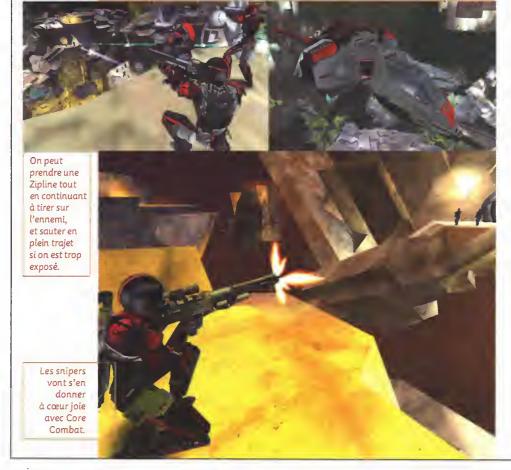
L

e lead designer de PlanetSide (Dave Georgeson), chez SOE, est un type super enthousiaste. Il avait l'air sincèrement heureux de parler de son jeu, et à raison, puisque Core Combat semble bien parti pour boucher un gros trou de gameplay dans PlanetSide: le combat urbain. Par urbain j'entends surtout un design qui vous oblige à regarder en haut et en bas pour repérer les chemins d'accès, les snipers fourbes ou bien les squads embusquées. L'équipe de SOE a choisi pour cela un vaste complexe de caves, avec des trous pleins de lave, des creux marécageux, des surfaces glacées et glissantes, des surplombs stratégiques ou encore des stalactites ou -mites spécialement étudiées pour se crasher dessus. Afin de se déplacer là-dedans, on utilise des téléporteurs, mais surtout des Ziplines (Zeppelin, jeux de mots, ahah). Ce sont des lignes d'énergies lumineuses qui font office d'ascenseurs à deux sens entre les promontoires. Les caves seront



- GENRE: FPS MASSIVEMENT MULTIJOUEUR
- ÉDITEUR : UBI SOFT ENTERTAINMENT
- DÉVELOPPEUR : SONY ONLINE ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
- SORTIE PRÉVUE : JANVIER 2004

PLANETSIDE: CORE COMBAT



aussi truffées de bâtiments, incrustés dans les parois ou dans des piliers rocheux et il y aura de nombreuses tourelles de technologie Ancienne pour épicer l'action. C'est certain, jamais le cœur de la planète n'aura été aussi chaud.

Pourquoi on y va, CHEF?

Ah évidemment, on ne se fait pas buter pour le tourisme ou pour collectionner des quartz. Il y a quelque chose à récupérer : de puissants modules. Leurs positions sont connues de tous et il va falloir les ramener dans vos bases, à la manière d'un mod capture de drapeau. Ça laisse présager de bonne stratégie de squad pour l'aller et le retour, car l'ennemi pourra toujours ramasser un module sur votre corps refroidi, et même jusque chez vous. Ensuite, il faudra l'activer pour gagner des bonus non négligeables en défense, vitesse, équipement, soins, etc. Pendant ce temps, les cavernes permuteront pour que les joueurs ne s'habituent pas trop vite à la géographie de chacune. Toutes les sept heures, on rejoindra la nouvelle cave (vous pourrez rester dans la précédente, si vous aimez la solitude). Sans Core Combat, les joueurs profiteront quand même des modules, même pour les voler et les déplacer. Mais ils ne pourront simplement pas entrer dans le complexe souterrain ni utiliser les armes des Anciens: le fusil Maelstrom, le flinque Spiker et le Radiator (regard atterré entre les journalistes français), une arme à dégâts de zone durable, qui picotera les cibles quels que soient leurs armures et leurs véhicules. Même s'ils sont dans le Flail, la toute nouvelle force d'artillerie lourde à grande distance, qui fera le bonheur des soldats trop sensibles à la vue de corps explosés. Notons enfin le Switchblade, véhicule léger et maniable parfait pour les caves, et le Router qui peut se déployer en téléporteur. Espérons donc que ces joujoux renouvelleront efficacement l'intérêt pour PlanetSide. Vu la bave aux coins des lèvres de Caf', il y a des chances pour que ça soit le cas.

FUYBLE



Baywatch, version belge

En Belgique, on a le sens des priorités. Leo Van Aert, ancien ambulancier de 54 ans, en est la preuve vivante. Alors qu'il faisait la teuf chez lui, quelque part près du port d'Anvers, il n'a pas hésité à planter ses convives pour porter secours à une carpe qui se mourrait dans une mare proche. Visiblement victime d'une attaque cardiaque, le pauvre animal se débattait en surface. N'écoutant que son courage (et probablement aidé en cela par une quantité d'alcool dans le sang qui doit pulvériser le record personnel d'Atomic), il s'est mis à lui prodiguer quelques massages cardiaques. N'obtenant



guère de succès, il n'a alors pas hésité à tenter de ranimer la pauvre bête à grand renfort de bouche à bouche. Et le miracle s'est produit : la carpe est revenue à la vie. Leo, quant à lui, a pu retourner tout guilleret s'attabler avec ses potes, pour terminer son saumon grillé.

C'est pas

La nouvelle pub Apple, vantant les mérites de sa nouvelle gamme de G5, vient d'être interdite sur les télévisions britanniques. Le slogan « l'ordinateur le plus rapide et le plus puissant du monde » n'a manifestement pas convaincu l'ITC (Independent Television Commission, le CSA d'outre-Manche) qui a jugé l'annonce « trompeuse » et en a suspendu la diffusion. Les troupes de Steve Jobs vont donc devoir rapidement booster leurs machines s'ils veulent retrouver leur place dans les pauses publicitaires. Ou alors, arrêter de raconter n'importe quoi, ce sera plus simple.

Ça peut pas être pire que le **Premier**

Linéaire, lassant, répétitif, c'est en ces termes qu'avait été jugé Bloodrayne, premier volet des aventures de cette proche cousine de Blade. Vous comprendrez donc qu'on est moyennement excités à l'idée d'une suite. annoncée pour 2004. Toujours coachée par l'équipe de Terminal Velocity, la bombasse mi-humaine, mi-vampire devra cette fois empêcher les forces du mal de mettre la main sur une droque qui permettrait aux créatures de la nuit de résister aux rayons du soleil. On nous promet une nouvelle version du moteur, « plus mieux », plein de nouveaux boss, de nouvelles armes, de nouveaux environnements et de dents encore plus blanches, mais on ignore encore si les manquements de gameplay du premier opus auront incité les développeurs à se remettre en question. Aucun screenshot à grignoter pour le moment, mais on ne manquera pas d'en reparler dès qu'une preview pointera ses crocs.

Le silencieux sifflera 3 fois

Eidos vient d'officialiser la rumeur : l'Agent 47 reprendra bel et bien du service, courant 2004, dans une nouvelle aventure baptisée Hitman Contracts. L'intrigue démarrera dans les rues de Paris, où l'on retrouvera notre « silent assassin » préféré en bien fâcheuse posture, et salement amoché. Comme d'hab, lorsqu'un projet est encore en développement, l'éditeur ne se



prive pas pour nous faire moult promesses, à grand renfort de « 'achement mieux ». On aura donc droit à plus de voies possibles pour compléter les missions proposées, plus d'armes, un nouveau moteur 3D qui poutre et une prise en main améliorée. Et c'est toujours IO interactive qui s'y colle. On n'en sait pas plus, mais nos loutres-ninjas sont déjà sur le coup.

Télex

Trinity, le FPS développé par le créateur de Return to Castle Wolfenstein, et qui devait être distribué par Activision, vient de passer à la trappe. Regardons la vérité en face : si l'éditeur a pris cette décision, on ne doit pas louper grand-chose...

post-mortem

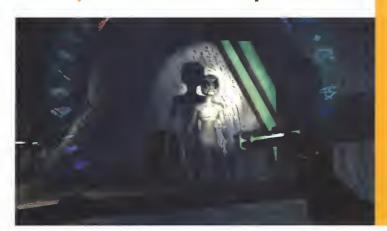
On le sait, les enterrements sont rarement un moment de franche poilade. Enfin, ça dépend aussi de qui on enterre, mais on va rester dans les généralités. Pour pallier ce manque cruel de bonne humeur qui caractérise les mises en bière, la société Life Touch propose un nouveau service baptisé « My Last Email ». Le principe ? Vous rédigez un mail que vous souhaitez qu'on transmette pour vous, à vos proches, une fois passé de vie à trépas. Nul doute que votre pote Léon sera ravi de lire « je me tape ta femme depuis dix ans » une fois qu'il sera bien incapable de vous coller des pains. Bon, ça coûte malgré tout plus de trois dollars par an, donc il faut jouer finement le timing de son dernier souffle si l'on veut éviter d'y perdre une fortune. Moi, je trouve juste dommage qu'il n'y ait pas une option « accusé de réception ». Ça aurait animé les repas après l'église.

La stupidité

On se plaint beaucoup du spam, ces milliards de publicités pour soigner l'impuissance qui inondent nos adresses mail. Les concepteurs de filtres anti-spam trouvent que ce n'est pas juste, qu'il serait temps qu'on se plaigne d'eux aussi. La dernière proposition de Paul Graham devrait arranger tout ça : ce génie voudrait passer à une défense plus active, et contre-attaquer automatiquement les adresses Internet diffusées dans le spam à coup de matraquage DOS (technique plus généralement associée aux virus, et visant à bombarder les serveurs de requêtes jusqu'à ce qu'ils crèvent). L'idée étant que les coûts accrus en bande passante rendraient alors cette forme de pub totalement prohibitive. Super idée ! Sauf qu'il suffirait de diffuser massivement l'adresse d'un site qu'on n'aime pas pour le démolir (un site anti-spam par exemple), ou que le ciblage d'un spammer utilisant un hébergeur public signifierait l'effondrement d'un gros paquet de sites annexes innocents. Mais tant pis hein, c'est pour la bonne cause.



n'a pas de camps



INV

La date de sortie approche à grands pas, et Eidos commence à lâcher du lest (mais pas vraiment d'infos concrètes) sur la suite très attendue de Deus Ex. Les joueurs impatients peuvent donc se goinfrer de quelques mignons petits screenshots d'Invisible War. Mais rien de vraiment neuf en ce qui concerne le gameplay, ni même l'intrigue. On nous assure juste que la grande liberté d'action qui avait fait le succès du premier titre sera toujours au rendez-vous. Et comme pour semer un peu plus le trouble, Warren Spector, qui ne manque jamais une occasion de nous faire plaisir, confirme même qu'un Deus Ex 3 est déjà en chantier dans les studios d'Ion Storm. J'ai tout à coup l'impression de me retrouver avec plus de questions qu'en début de news... Trop fort ce Warren.





(Ce bon ne peut être photocopié ou reproduit sur papier libre)



Généralement, un point

rouge bien ajusté comme ça signifie un gros bobo dans







on, je ne me moquerai pas du titre de cette suite de Splinter Cell. Pandora Tomorrow, c'est très joli, et m'sieur Petty, le scénariste qui l'a trouvé, est nettement plus balèze que moi. D'ailleurs, il a sûrement pondu un super scénario qui le justifie, avec des terroristes et des menaces virales pires qu'un Faskil enrhumé. Faut juste espérer que ça ne sera rien d'aussi bateau que le premier. En tout cas, cette suite du jeu d'Ubi Soft reste dans la veine infiltration pure et se veut aussi réaliste qu'on peut l'être lorsqu'on se base sur l'œuvre de Tom Clancy. On peut s'attendre à la même durée de vie que le premier volet, avec huit longues missions

GENRE : INFILTRATION

ÉDITEUR : UBI SOFT ENTERTAINMENT DÉVELOPPEUR : UBI SOFT CANADA SORTIE: 1" TRIMESTRE 2004

SPLINTER CELL:



internationales (Indonésie, France,...). On parle d'espaces clos, de jungle, d'environnement urbain, de trains. Un peu de tout quoi. Question héros, c'est évidemment Sam Fisher qui reprend du service. Il a appris de nouveaux mouvements et changé ses gadgets pour du meilleur matos. Il pourra grimper aux murs plus facilement grâce à ses grosses cuisses musclées, il tirera mieux avec la visée laser de son FN7 et s'enfuira en de plus grandes roulades vers les coins obscurs. Quant aux vilains de service, il sera généralement trop tard pour eux quand ils auront repéré le petit point rouge qui se balade sur leur poitrine. On nous promet aussi que l'I.A. s'adaptera au joueur, les ennemis devenant de plus en plus coriaces si le style est trop bourrin. Face aux Rambo indiscrets, ils s'équiperont de gilets pare-balles et de casques, non mais! De plus, le level design garantit beaucoup plus de liberté pour les joueurs souhaitant exprimer leurs talents de ninja moderne. C'est vrai que dans Splinter Cell, on ne pouvait que rarement effectuer un simple « grand-écart-muralflinguage ». C'est pourquoi les niveaux comporteront plusieurs façons d'arriver au but : différents chemins, diverses stratégies. On suppose donc que la linéarité subite dans





sera moins constatée ce coup-ci. Tout cela sera couplé à une très bonne ambiance et les graphismes présentés semblent vraiment magnifiques. La jungle au petit matin, par exemple, est remplie de végétation, de vie animale, de nappes de brume et de pièges sadiques. Il ne faudra pas oublier que le soleil se lèvera, éventuellement, chassant l'obscurité propice à votre mission. Sympa, on espère de nombreuses idées dans la même veine. Les développeurs annoncent aussi un gros travail sur la musique et les cinématiques. Parfait. Tomorrow sera donc truffé de petites et moyennes améliorations qui feront de cette suite une sorte de Splinter Cell 1.5, peaufiné et fini aux petits oignons. Du bon certes, mais rien de stupéfiant, si ce n'est pour le multijoueur. Oui, j'ai bien dit multijoueur. Et je rajoute : woah.

ON VA DIRE 2.0 ALORS

Quand on innove dans quoi que ce soit, on prend des risques. Avec SCPT, Ubi Soft n'hésite pas à s'attaquer à un gros morceau de gameplay tactique. Un vrai casse-tête, et d'après ce que j'ai vu, le coût en aspirine doit chiffrer haut pour les développeurs.

Oui, c'est de l'infiltration en réseau ou en Lan

contre des joueurs humains. Oui, ça a l'air de tuer. Dans l'ambiance intime de petites cartes, quatre joueurs répartis dans deux factions rivales vont s'affronter: les espions de Shadownet et les mercenaires. Les premiers sont des potes de Sam Fisher. Ils sont très mobiles, rapides, grimpent partout et sautent dans tous les sens. Comme Sam, ils sont mortels au corps à corps. Par contre, leurs armes sont essentiellement incapacitantes:

un choc électrique stoppera net leur cible, sans la tuer. Ils possèdent aussi un tas de gadgets : caméras pour le repérage, fumigènes pour fuir, vision thermique ou infrarouge, etc. Leur but est de remplir plusieurs objectifs, celui des mercenaires sera de les stopper. Ceux-ci sont bien meilleurs avec leur arme de distance, un gros flingue dont les spécificités m'échappent. Ces poltrons préféreront les lieux éclairés, pour limiter les risques de se faire bêtement assommer par les intrus. Pour se défendre, ils trufferont les couloirs de mines de proximité ou lasers et utiliseront leurs détecteurs visuels de mouvement ou de perturbation électrique (vu que les espions sont blindés de piles pour leurs goggles, ils seront vite grillés s'ils utilisent leur matos). En plus, le zoom du snipe des mercenaires leur



permettra aussi de capter les communications audio de l'autre camp. Noël approche, je m'en vais rajouter un bon micro pour PC sur ma liste moi.

INTER (DANS TA) FACE

Les parties semblent donc se dérouler dans une tension croissante, soulagée par de bons moments de poilade, du fait de l'excellente réalisation et du gameplay. Frappez un ennemi et sa vision va se dédoubler un instant, assommez-le et son écran deviendra tout noir. Un headshot au pistolet électrique fermera complètement l'interface d'un mercenaire, le rendant très vulnérable ; à l'opposé, imaginez l'effet d'une grenade flashbang sur un type en vision infrarouge. Qui...? Qui me parle? Tout devrait être pensé pour équilibrer les deux équipes, chacun dans son propre style. Le plus flagrant, c'est la vision de jeu habituelle des Splinter Cell-like utilisée par les Shadownet, comparée à la vision à la première personne des mercenaires. Eh oui, il ne fallait pas que ceux-ci puissent voir ce qui arrive derrière eux! Avec un joypad, le viseur bougera d'abord et la vue suivra le mouvement, simulant ainsi le mouvement du regard. Reste à voir quelles décisions seront prises pour le PC. À ce propos, on perdra entièrement le contrôle de son perso s'il se fait chopper par un espion. Ce dernier pourra même, avec son micro, lui susurrer des mots doux avant de le finir violemment. J'adore. En tout cas, le multiplayer de Pandora Tomorrow est clairement anti-rentre-dedans et la mort sera fortement pénalisée. En plus, ça nous changera des jeux où il faut être 32 pour s'amuser. Le résultat fait un peu penser à du Raven Shield, mais ca ne sera jamais du FPS: c'est un nouveau genre d'infiltration. Qu'Ubi Soft Canada réussisse son coup et que le Netcode tienne la route, et cela deviendra aussi une référence. Il y a encore beaucoup de taff, alors on leur souhaite beaucoup de bien. Parce qu'on meurt d'envie d'y jouer.

FUMBLE

Remarque

Attention, toutes les images de jeu de ces deux pages proviennent des versions Xbox et PS2. La version PC se fait un poil attendre visiblement.



Le con du mois

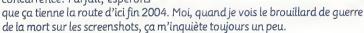
En Oregon, on ne rigole pas avec les commandes. Un type un peu cocaïnomane a voulu descendre le patron du Mac Do local parce que son menu Big'n Tasty n'était pas complet. Sans compter que le jus d'orange n'a même pas été fourni gratuitement en compensation. C'est un scandale! Boum boum, clic clic... Du .357 magnum, Big'n Nasty. Aucun blessé, mais treize ans de taule... Pour un hamburger.

Ah, corruption, marché noir, pollution, mutants, ça me rappelle Fallout... Vivement le 3! En attendant on peut espérer prendre sa dose de pourriture

futuriste avec Restricted Area, un RPG/Action en 3D isométrique de Master Creating (Allemagne). On y retrouve tout ce qui fait un bon Diablolike, jouable avec quatre persos aux backgrounds très différents: une psy, un excommando, un jeune yakuza et une cyber-hackeuse. Les développeurs nous promet-



tent du matos à la tonne, des modifications « cyberware » ou « bioware », des pouvoirs psychiques, une I.A. développée et l'accès au cyberspace pour seulement 25 euros par mois, upload illimité. Ah non ça c'est l'adsl, pardon. L'histoire oppose les méga-corporations aux sales voleurs d'informations (vous) payés par la concurrence. Parfait, espérons



C'est pas moi m'sieur, c'est le PC!

Les hackers sont parfois surpuissants. Enfin, pas tellement eux, mais leurs avocats. Leur nouveau mode de défense, après avoir tenté d'invoquer la libre expression d'une bêtise toute adolescente, consiste à incriminer... le PC! Non pas qu'il s'agisse de rejeter la faute sur une forme d'intelligence artificielle que manifesterait soudainement la machine (la justice est encore relativement réfractaire à des arguments science-fictionesques). Non, le principe est vraiment tout con. Car s'il est en effet plutôt facile de tracer l'origine d'un hack, il est en revanche beaucoup plus ardu de démontrer que la personne qui siège dans le box des accusés est bel et bien celle qui a commis l'infraction. La parade consiste donc à invoquer la présence d'un cheval de Troie qui aurait permis à une tierce personne de prendre le contrôle de sa machine. Le pire, c'est que ça marche. La justice baisse les bras, et a déjà été contrainte d'acquitter plusieurs suspects. Dont des présumés pédophiles. Ah ouais, pour le coup, c'est tout de suite moins drôle.



ca faisait longtemps
qu'on n'avait pas abordé le sujet
des petits jeux débiles qu'on trouve
sur le Net, on va vous en filer plusieurs
d'un coup, tiens, Facile, il suffit de passer
sur le site du Psikonat (www.psikopat.com), le
magazine de B.D. diotes au cartilage de
poulpe. Vous y trouverez toute la production
jolie et marrante de Kek, le webmaster local.
Je vous conseille le Cap's Championship, le
Dancing Michael et bientôt les
aventures d'Itchana Jones! Snif
Snif? Hum la bonne odeur de
copinage...

ibur sur Pc

Ouh, le vilain titre racoleur que voilà.
Cela dit, ce qui n'est encore qu'un fantasme dans mon cerveau de gamer malade pourrait peut-être devenir réalité. Apparemment satisfait de l'expérience Dead to Rights, l'éditeur marseillais LSP vient d'annoncer une prolongation de son partenariat avec Namco pour porter plusieurs titres de leur catalogue sur nos machines de

prédilection. Pour l'instant, seuls deux jeux sont confirmés pour une sortie prochaine (probablement début 2004), à savoir kill.switch (jeu d'action guerrier qui devrait sortir tout bientôt sur PS2) et Pac-Man World 2. Ouais, je sais, c'est pas super excitant, mais Monsieur Namco a

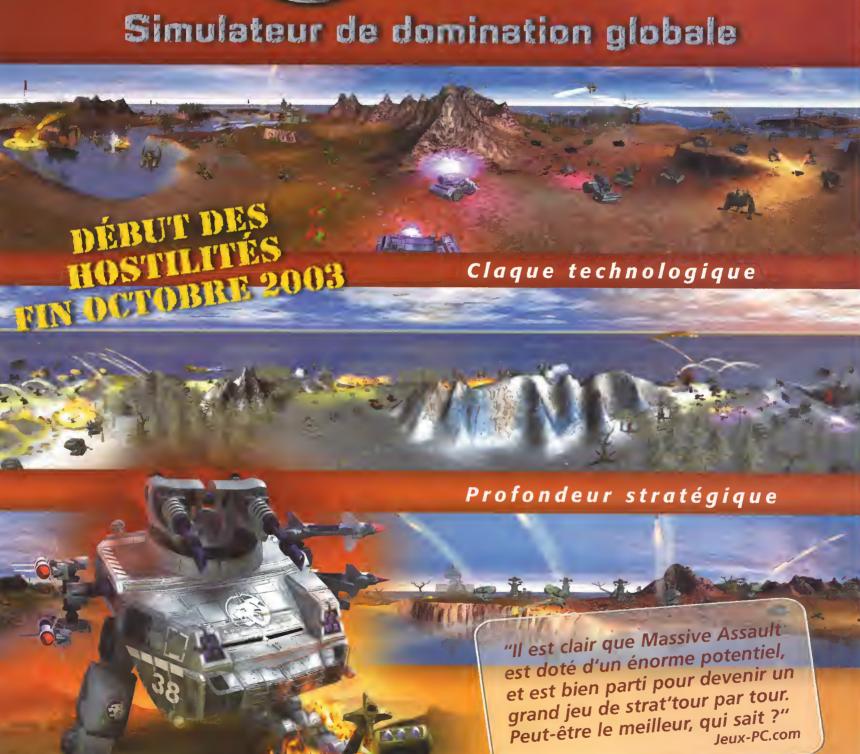
SAT.

dans ses cartons des petites licences amusantes comme Soul Calibur, Tekken ou encore Ridge Racer. Je suis prêt à me sacrifier et bouffer toutes les pac-gommes débiles du gros nain jaune à pattes si ça peut faire débouler un de ces titres sur nos bécanes. Rhaaa, bave bave, un Ridge Racer Remixed, avec des textures dignes de ce nom, en 1600x1200 avec des effets 3D DirectX 9... Snif, c'était vraiment plus simple la vie quand je croyais encore au père Noël.

Le groupe Hitachi vient de lancer son propre site dédié aux jeux vidéo. Baptisé « Hitachi Gaming Channel », celui propose (comme les 50 000 autres existants déjà) de télécharger les dernières démos ou de lire des reviews des derniers titres sortis. À visiter ici : http://www.hgst.com/portal/site/gaming/. Ou pas.







www.massiveassault.com











© 2003 GMX Media & Wargaming.net. Duplication prohibited except in legally specified cases. All violations will be prosecuted under civil and criminal law. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.





Nokia N-Gage™ 59.04 F

Console de jeu mobile de très grande qualité. Large écran 4096 couleurs (176X 208 pixels). Design et fonctionnalités optimisés pour le jeu, lecteur de musique numérique et radio FM stéréo, sonneries polyphoniques, MMS / GPRS / Bluetooth. Tri-bande, dimensions : 133.7 x 69.7 x 20.2 mm
Poids : 136.5g environ. Autonomie : 200h en veille / 3h en communication / 8h avec MP3 / 20h avec Radio FM / 5h avec jeux





















(1) Offire valable du 24 novembre au 31 décembre dans les magasins Internity participants à l'opération et sous reserve d'une souscription à un forfait Orange Pro 180 min. pour une durée d'engagement minimum de 24 mois pour la console Nokla N-Gage. 40€ remboursés par Nokia. Voir conditions en magasin.

GARAN

VIBRANTES PSUXESS **MANETTES ANALOGIQUES**







Manette de jeux pour Gamecube

XGGPGMETAPU1 Existe également en noir. XGGPGMETABK1S



A partir de



Manette de jeux pour PlayStation

Existe également en peau de pêche. XGGPPST01BK1



Manette de jeux pour Xbox



Câble blindé RGB + sortie RCA plaqué or - 2 mètres

AVACON REPORTED



Télécommande infrarouge pour PS2 Sony

Cartes mémoires Gamecube Nintendo 4 Mo ou 64 Mo

Existe en violet ou noir. XGOHGMC4BK1 / XGOHGMC4PU1 / XGOHGMC64BK1 / XGOHGMC64PU1 4 Mo - 6.99 €

64 Mo - 24.99 €



vous rembourse $40 \in {}^{\scriptscriptstyle{12)}}$ sur l'achat d'une console Xbox, PS2, GameCube ou N.Gage



ADRESSE ADRESSE





Marre de ressentir une honte coupable

lorsque votre boss vous surprend pendant un butinage sur la toile, alors que les

dossiers en attente s'empilent sur le côté

du bureau? Ne niez pas, vous savez très

Engagez-vous 2.0

Fort d'un succès grandissant, America's Army, le petit FPS on ine sponsorisé par l'armée US, vient officiellement (après une volée continue de patchs) de passer en version 2.0. En vrac, au menu de cette ode reliftée à la gloire des marines et du patriotisme ricain : de nouvelles armes, une nouvelle classe de persos et les incontournables nouvelles maps. Toujours gratuit, le client est téléchargeable directement sur le site des développeurs (http://www.americasarmy.com/). Si la bannière étoilée flotte dans votre chambre, vous savez quoi faire.

> Les joueurs ADSLisés ne sont pas tous égaux, particulièrement lorsque l'on parle de ping. Les abonnés de providers dégroupés comme Free ou 9 telecom étant clairement favorisés. La raison? Une configuration différente au niveau des infrastructures gérées

privilégié la correction d'erreur, afin d'offrir un service correct en cas de distances élevées entre le central et l'utilisateur. Sous la pression des joueurs, FT a finalement cédé : une offre baptisée « PING » (10 secondes de brainstorming, chrono en main, café compris) va leur être proposée. Pour un supplément de 1,5 euro par mois, vous pourrez espérer des temps de réponse divisés par deux, dans le meilleur des cas. Du coup, Faskil va devoir se trouver une autre excuse quand il se fera laminer...

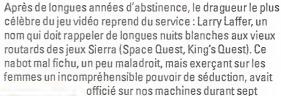
par France Telecom. L'opérateur avait



BON, J'VOUS LAISSE LES GARS, JE VAIS JOUGR AVEC MON SIMULATEUR DE MACRAME...

bien de quoi je parle. À en croire deux chercheurs de l'Université de Drexel, qui viennent de publier un bouquin sur le sujet, le surf au boulot amènerait pourtant à une meilleure gestion du temps, une réduction du stress, améliorerait les compétences et permettrait d'atteindre un équilibre sain entre le boulot et la vie privée. Respect aux chercheurs en question. Faire un bouquin pour qu'on me foute la paix quand je surfe au taf, j'aurais pas eu le courage.





épisodes, avant de disparaître de la circulation. C'est son neveu, Larry Lovable (ouch, le nom), qui reprend aujourd'hui le flambeau pour une aventure baptisée « Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude », qu'on nous promet dans le ton de grands moments du septième art, comme American Pie pour ne pas le citer. Ne paniquons pas. Bon, si je vous dis qu'en plus le vieux Al Lowe, papa de la saga, celui qui lui a insufflé son humour si particulier, ne sera pas de la partie, et que le jeu sera développé en full 3D, là vous pouvez paniquer, lâchez-vous.





Un nouveau Cauchemar pour votre CB

Après les laptops, les PDA, les téléphones portables qui font PDA, les baladeurs mp3 qui servent de disques durs amovibles, voici le PC de poche transportable. La différence ? De la taille d'un iPod, le bébé embarque une unité centrale complète avec processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram et un disque dur de 15 Go. Deux types de stations d'accueil existent, pour le transformer en PC de bureau ou en PDA. Ça c'est du concept, mais les bonnes idées ont un prix : trois fois rien, cela dit, à peine 3500 euros. Ĝeek, une philosophie de riche.





Jusqu'ici, Colin McRae traçait pépère sur la route du succès. C'était sans compter sur son compère

compter sur son compère Richard
Burns, qui lui arrive droit dessus avec un 30 tonnes blindé de nouveautés qui risquent de l'envoyer tâter des

ornières pour un moment. Les gars de SCi, pas radins, nous filent déjà quelques screenshots et des specs qui donnent furieusement envie d'enfiler le casque : conduite axée simulation, modélisation des véhicules sur base de données

techniques complexes auxquelles je n'ai rien compris, météo dynamique, rendu des dégâts incluant les fuites d'essence et du liquide de freins et des adversaires dotés



de « personnalité ». Mais qu'on se rassure, ça reste tout de même des coureurs automobiles : on ne vous demandera pas de philosopher au bar après le rallye. Pour enfoncer le clou, les parcours s'orneront de spectateurs tout en 3D. Un public « réactif » qui hurlera d'une joie bovine si vous pulvérisez vos records, et qui pourra même vous aider à rejoindre la route, si par mégarde vous oubliez de tourner. Si en plus on peut leur rouler dessus pour se détendre, moi j'y joue quand vous voulez.

Dévoilez vos s talents cachés s

Kazaa va mal. De l'avis même de ses utilisateurs (dont je ne fais bien sûr pas partie, je ne touche pas à ça moi), celui qui fut autrefois un des réseaux P2P les mieux alimentés de la planète, souffre de désertion massive. Enfin, je vous rassure, il y a toujours moyen de trouver de quoi égayer vos soirées de célibataire endurci, mais en dehors de ça, c'est un peu mort. Du coup, Sharman Networks, le papa désemparé, tente de lui insuffler une deuxième vie. Si vous faites un peu de son ou de vidéo dans votre grenier le week-end, et que vous avez envie d'arrondir vos fins de mois, vous pourrez désormais vendre vos créations via le réseau. Grâce à un système baptisé « Kapsules », sortez votre tube de l'été et à vous la gloire, le champagne, les limousines et les femmes nues. Donnez-vous juste une cinquantaine d'années avant d'y parvenir. Ou tentez la catégorie « film fripon amateur ». Vous gagnerez dutemps.

La gue^{RR}e des mondes

De très sérieux chercheurs du SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence) viennent d'annoncer avec un aplomb qui défierait presque le bon sens que la première rencontre avec une forme de vie extra-terrestre aurait lieu en 2025. Ce n'est pas juste une intuition, ils ont fait une quantité invraisemblable de calculs chiants pour parvenir à cette affirmation. Qui plus est, selon eux, la première forme de vie alien qui posera le pied sur terre ne sera pas d'origine biologique, mais plutôt une machine dotée d'une intelligence artificielle démesurée. Après cette annonce retentissante, on ne devrait plus trop entendre parler des mecs du SETI pendant quelques mois, le temps qu'ils se reconstituent leur stock de trucs à fumer.

D...D' APRÈS NOS CALCULS, CET ÊTRE MÉCA...CANIQUE SUP-HIC! SUPÉRIEUREMENT INTELLIGENT DEVRAIT RESSEMBLER À...À...À



La rustine tant espérée
pour Temple of Elemental Evil
vient de sortir juste à l'instant. Enfin
vient de sortir juste à l'instant. Enfin
vient de sortir juste à l'instant. Enfin
juste quand j'écris ces lignes, quoi. Elle
juste quand j'écris ces lignes, quoi. Elle
pèse 8,72 Mo et on peut la trouver un peu
pèse 8,72 Mo et on peut la trouver un peu
postick que le mois prochain parce que là c'est
Joystick que le mois prochain parce que là c'est
malheureusement trop tard pour l'y caser, Tbf
malheureusement trop tard pour l'y cas

It la gagnamte..

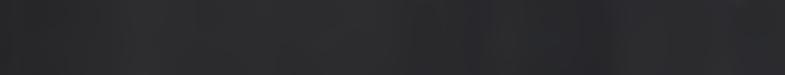
Un concours de beauté, voilà qui pourrait intéresser nos lectrices! Elles sont toutes belles, séduisantes, intelligentes, avec un corps de rêve. Et surtout elles répondent au critère principal: elles sont virtuelles. Ah, on me fait signe qu'il y en a des vraies? Pas de bol, Miss Monde Numérique est un concours réservé aux créatures modélisées. Cette bonne idée vient d'Italie et reprend le règlement strict d'une vraie compétition (couplet sur la paix dans le monde inclus). Pour connaître la femme parfaite, rendez-vous le mois prochain. Pour un algo d'intelligence artificielle qui déchire, c'est en option. Ça fera des heureux.



Répéter 100 fois:

BEIRK MANNER

Exquise cette quiche quetsches ketchup!



Les mercredis infinis

Entraînez-vous à parler sans compter.

Pour Noël, avec **Orange plug la mobicarte** et **Orange plug le forfait,** choisissez vos mercredis infinis et vos communications sont illimitées de 8h00 à 17h00. Renseignements au 0 800 830 800 (appel gratuit depuis un fixe).

Offre valable jusqu'au 21/01/04 inclus et réservée aux clients mobicarte Orange plug ou d'un forfait Orange plug avec compte mobile. Appels illimités en France métropolitaine le mercredi de 8h00 à 17h00 vers les n° fixes et Orange (hors n° spéciaux et d'accès WAP/WEB). Souscription au 220 depuis un mobile (appel gratuit) le mercredi de 8h00 à 16h00.



Communiquons plus

★ BETC EURO RSCG RCS Nanterre B 426 706 097





ette news a failli ne jamais exister. Faut dire que bouffer dans les meilleurs restos de San Diego et se blinder de Red Bull, la bonne boisson qu'elle excite, juste avant que Sony Online Entertainment ne nous montrent leurs jeux, c'était pas une chouette idée. En pleine crise de palpitations cardiaques et incapable de me mouvoir sans transvaser le contenu de mon estomac dans mes poumons, j'ai eu du mal à suivre la présentation. Heureusement il n'y avait pas encore trop de choses à voir. Les entretiens avec le producteur John Blakely, le designer Chris Cao et le community manager Steve Danuser permettent tout de même de faire le point sur un des MMORPG les plus attendus. En avant.



Prenez Norrath, puis balancez plein de météores dessus. Bravo, vous avez un joli cataclysme! C'est ce qui arrive cinq siècles après la période d'Everquest 1. Du coup, les



Au théâtre ce soir : Le Seigneur des Anneaux, une pièce jouée par Tracy et Dick.



Vous vous êtes déjà pris un pain par un Ratonga ? Non ? Ben voilà.



Un temps idéal pour travailler ! Il y aura de nombreuses ressources à récolter.

GENRE . MMORPG ÉOITEUR : UBI SOFT

Développeur : Sony Online Entertainment États-unis

SORTIE PRÉVUE: 2004 (SORTIE MONDIALE)

EVERQUEST 2



cartographes ont du boulot : seules les deux villes humaines sont encore debout, mais le reste du monde est transformé en un quasiarchipel dévasté. C'est d'ailleurs en bateau que vous arrivez dans l'une des villes, en tant que réfugié. Votre voyage fait office de création de personnage et de tutorial. On retrouve toutes les races connues, seize jouables au total dont celle des rats humanoïdes, réveillés par le chamboulement à la surface. Petit passage par l'habituelle customisation de perso avant de choisir votre camp. Qeynos ou Freeport? Non, Everquest 2 n'est pas très subtil, probablement pour permettre un affrontement direct et du PvP. Pourtant rien n'est encore décidé sur ce point, SOE ayant surtout révélé les possibilités d'exploration. Les villes seront énormes et attribueront des quartiers spécifiques à chaque race, sans compter les habituels sous-sols malfamés. Il faudra y faire ses preuves avant de sortir sur les gigantesques Common Lands. Il est certain que les non-humains voudront savoir ce qu'il est advenu de leurs cités. Ils iront en bateau, à cheval ou par d'autres moyens découvrir ce que cache ce nouveau Norrath.

Qu'est ce qui est vert, sombre et plein d'oreilles pointues ? La forêt de Nektulos !

ON PREND LES MÊMES ET ON RECOMMENCE

Côté familles de professions, vous aurez le choix entre guerrier, prêtre, mage, scout et artisan. Ce ne sont que les archétypes, plus tard vous choisirez votre classe parmi les 48 prévues, puis des spécialisations. Les développeurs promettent que l'on pourra jouer sans problème en groupe de six ou en solo et, pour les politicards, les guildes auront des bonus selon leurs exploits et leur position dans la société. Il faudra effectuer des quêtes, ou bien simplement graisser la patte des factions locales pour gagner en influence. Les joueurs pourront aussi se réunir en famille, pour porter le même nom. Plus intéressant, les vrais amis se regrouperont dans une « communauté » restreinte. Chaque membre partagera alors son expérience avec les autres, qu'ils soient ailleurs dans le monde ou même déconnectés. Une très bonne idée pour ne laisser personne à la traîne. Il faudra souvent réussir des quêtes, en plus de l'XP classique des combats, pour progresser.

Les « connaissances » de votre perso, genre arme à une main, évolueront avec le niveau, mais les compétences comme attaque de taille, ou d'estoc progresseront avec l'entraînement. Si vous arrivez d'Everquest 1, n'espérez aucun avantage puissant, vous n'aurez que quelques cadeaux. Vous pourrez réserver votre nom et on vous offrira un logement. Vous aurez alors accès à de nombreux artefacts et décorations de l'ancien temps, afin que vous ne manquiez pas de rappeler aux visiteurs le prestige de votre lignée. Bref il y a de fortes chances que tout le monde se moque de vous, surtout si votre ancêtre était paladin réputé et que vous n'êtes qu'un simple artisan.

C'EST EN TUANT DES DRAGONS QU'ON DEVIENT FORGERON

On sait très peu de chose sur l'artisanat car les concepteurs attendent de voir à quel point le système de Star War Galaxies fonctionne. On peut déjà avancer que les artisans d'EQ2 seront moins indépendants. Beaucoup de matières premières viendront du pillage de monstres. Les artisans devront acheter ou bien récupérer

les composants eux-mêmes. La coopération sera donc préférable. À ce propos, la forge et autres équipements de travail pourront se situer dans votre maison, si vous en achetez une. Vous pourrez même les améliorer. Mais pour du matériel vraiment puissant, il faudra parfois retrouver des lieux antiques au fin fond de donions pleins de monstres. Pour fabriquer l'épée de vos rêves, rien n'est trop beau, hein? Peu d'infos côté combat, le système devrait être très proche de celui d'EQ1: on clique et on utilise parfois des compétences spéciales. On saura dorénavant quelle est l'agressivité des monstres. En cliquant sur un éléphant par exemple, tous les éléphants susceptibles de venir l'aider au combat seront aussi indiqués. Vous êtes prévenus. Et si vous essayez quand même, n'espérez pas trop balancer le train de poursuivants sur d'autres joueurs car les monstres s'acharneront sur vous de toute façon. Vous pourrez toujours crier à l'aide mais dans ce cas, vous abandonnerez définitivement l'xp de ce combat.

À GENOUX CARTES GRAPHIQUES!

On a aussi vu le moteur graphique, et là c'est impressionnant pour sûr madame : décors gigantesques, textures hyper fines, monstres magnifiques, effet météo réalistes, visages entièrement animés, ombres portées, reflets sur l'eau, effets de miroir...
Stop, n'en jetez plus!

On a compris, ça va être une tuerie visuelle. Commencez à économiser pour les prochaines cartes graphiques parce que c'est pas prévu pour nos bécanes, plutôt pour celles de 2005. SOE voit sur le long terme : il faudra probablement jouer avec des options décochées, puis les rajouter au fur et à mesure. C'est un choix, comme celui d'innover prudemment côté gameplay. Les développeurs sont à l'écoute des fans d'Everquest et n'ont pas l'air de vouloir chambouler leur habitude autant que la géographie de Norrath. Reste à voir leurs décisions pour le PvP et les events, deux points importants mais non dévoilés. Il y a donc encore énormément de travail sur EQ2, alors attendons patiemment la prochaine étape : le beta-test.

d'ombres, plein de mégaoctets de Ram nour en amfiter





Oh, uh gros arbre qui bouge. J'ai pu voir des monstres deux fois plus arand que ca.







a faisait longtemps que je n'avais pas pris une claque comme celle-là en matant la présentation d'un jeu. La dernière remonte aux vidéos de l'E3 de Half-Life 2. Non pas que Far Cry risque de révolutionner le petit monde des FPS, mais sa réalisation donne une furieuse envie d'avoir le jeu complet sous la souris. Le scénario est d'une originalité rare puisque vous incarnez pour la énième fois un gus quelconque qui doit échapper aux méchants lancés à sa poursuite. Pas grave. C'est l'action qui nous intéresse. Elle se déroule sur diverses îles recouvertes d'une luxuriante végétation. Quand

GENRE: FPS ÉDITEUR: CRYTEK DÉVELOPPEUR: UBI SOFT SORTIE PRÉVUE: 1'' SEMESTRE 2004

FAR CRY

je dis « luxuriante », je ne plaisante pas. Sorti des sentiers battus, il faut vraiment se forcer pour voir le sol entre les herbes hautes et les arbustes environnants. Et ce n'est pas que pour faire joli qu'on vous fait gambader dans cette jungle: vous pouvez vous servir de ces murs végétaux pour minimiser le risque de vous faire repérer et avancer discrètement vers vos cibles. Prenez également garde à ne pas faire trop de bruit. Croyez-moi, vous n'avez pas vraiment envie de voir les gardes du coin vous tomber dessus. Ils sont bien armés, mais surtout ils ont oublié d'être stupides. S'ils se doutent de votre présence, ils vous chercheront très méticuleusement, agissant de manière cohérente entre eux. S'ils vous repèrent, c'est la boulette et le début des vrais ennuis. Placés sous les ordres d'un lieutenant, vos nouveaux amis chercheront à vous trouer la peau par tous les moyens. La stratégie de



Les lumières dynamiques devraient donner un côté bien flippant aux intérieurs. Chic.

Il n'y a pas que Doom 3 qui risque de vous faire changer de carte graphique en 2004...



Ça ferait un beau tableau au-dessus de la cheminée : « Gatling Sunset ».

groupe de l'I.A. se veut la meilleure du moment et devrait procurer des sensations de stress oubliées depuis longtemps pour cause de FPS mous du genou. On nous promet qu'aucun script n'est utilisé et qu'ils exploitent au mieux le terrain et les obstacles pour vous prendre à revers, sur les côtés, de face. Veinards.

BEAU À PLEURER

Outre la nature superbement modélisée, Far Cry proposera une profondeur de champ impressionnante et tout un tas d'effets de réflexion, de bump mapping et de lumières dynamiques qui devraient propulser ce titre au rang des meilleurs jeux PC de 2004 d'un point de vue technique. Le réalisme des réactions physique dans cet univers 3D haut de gamme n'est pas négligé. Le moteur qui gère tout ça est fabriqué maison et prend également en charge l'effet « poupée de chiffon » (ragdoll) pour les victimes de vos balles. Bon, la jungle et le sable, c'est joli, mais ça fatique les pieds cela dit. Du coup, six véhicules sont prévus et vous pourrez embarquer une douzaine d'armes différentes. Les outils pour créer maps et mods ne seront pas oubliés. Quant au côté multijoueur, il semble être aussi une priorité puisque Ubi Soft vient d'embaucher Chris Auty (Lead Multiplayer Level Designer) et Richard Tsao (Multiplayer Producer). Le premier est auteur des maps Aztec et Inferno de CS et a travaillé sur Day of Defeat, 007 Nightfire et CS Condition Zero. Le second a sur son CV Asheron's Call 2, Dungeon Siege et MechWarrior 4. Le but avoué est de fournir un mode multi aussi réussi que la partie solo. On ne demande que ça.

BISHOP ET CAFEINE



On me susurre que les airbags de deltaplanes ne sont pas si efficaces que ça.





Noël, c'est quand je veux.

Avec le kit de connexion Wanadoo, je découvre les meilleures offres du leader de l'Internet.

> L'Internet Haut Débit illimité à partir de 19€/mois*



Tous les forfaits Intégrales Wanadoo à **5€/mois***

Avec ce kit de connexion, je m'informe et ie m'ahonne directement de che

www.promos.wanadoo.fr Précisez votre code privilège 19 963 V



3000 SON RUITAGES!

	QUALITÉ Nous téléchargerons	
	QUALITE Nous teléchargerons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE (vrai son des instruments) ou HIEVAMB (con encore meilleur	
	mobile. Selon son modèle, la	
	NIQUE, POLYPHONIQUE (vrai	
	son des instruments) ou HIFI/AMR (son encore meilleur	
	sur certains mobiles). <u>Toutes</u> nos sonneries sont disponibles en mono, poly ou hifi.	
	nos sonneries sont disponibles en mono, poly ou hifi.	
	ÉCOUTER Toutes les sonneries	
	ÉCOUTER Toutes les sonneries peuvent être écoutées au 0899 70 2001 ou sur	
	www.persomobiles.fr.	l
	> < 5 onnerie disponible aussi	
	en version MINI (moins de 4s) Pour la commander directement,	l
	ajoutez 9 à sa référence Ex. : 558189 pour Marie55818.	۱
	et choisir la vôtre parmi 50 son-	
	◆50 Reggae! 1563 Pour écouter et choisir la vôtre parmi 50 son- neries reggae, appelez le 0899 70 2001 référence 1563.	
	+3000 SONNERIES!	
	Découvrez et ècoutez tout notre catalogue au	
	0899 70 2001 et	
	www.persomobiles.fr	
	> RAP / RNB 03 Bonnie and Clyde>< 55305	
	113 fout la merde	
	1m73, 62 Kg56078	
	21 questions 54940 7 days 54683	
	Always on time55881 Angela55594	
	Another day in paradise 56083	
	Anything goes 53240 Art de rue 55607	
	Assassin de la police55299	
	Au nom de la rose56494 Au summum×54580	
	Avec classe	
	Bad boy for life 56086	
	Bad boys de Marseille55945 Bad intentions55606	
	Reautiful >1c54511	
	Belsunce breakdown>< 56612 Block party55777	
	Block party	
	Business55939	
	Business 55939 California Love 54245	
	Changes 54247 Cleaning out my closet 55672	
	Cleaning out my closet 55672 Crazy in love \$54643	
	Dilemma >>< 55917 DJ >>< 54647	
	Don't know what to tell ya55496 Don't mess with my man54190	
	Dr. marinidai>K 54123	
	Du rire aux larmes56080 Elle donne son corps avant son nom55609	
	Enfants du ghetto55077	
	Family Affair 56799 Forgot about Dre 54249	
	Frontin' 54855 Gangsta's Paradise 56685	
	Get my party on 889 53194	
	Get my party on	
	Hey oh>x54957	
	Hey oh > 54957 Hey sexy lady > 54388 Hey ya № 53172 Hotel Commissariat 54638	
	Hotel Commissariat 54638	
	believe I can fly 55715	
	1 10 10 10 10 10 10 10	
	In da ciub	
	Into you 54976 J't'emmerde 54784	
	le danse le mia 56145	
	Jenny from the block>* 55131 Juste un looser53072	
	Killing me softly 56362	
	La tribu de Dana	
	Le son des bandits 56054	
	Ma Benz 55287	
	Make it clap 54384 Match nul 54501	
	Mesmerize 54321	
1	Na na na	
i	Noble art54/58	
	Number One	
	Parce qu'on revient de loin *** \$3228	
	Peaches and cream www.53133	
	Pose ton gun 54764	
	Pour ceux 54964 Rapper's delight 54964	
	Petit frère 55610 Pose ton gun 54764 Pour ceux 54964 Rapper's delight 54664 Real slim shady \$156618	
	Right Thurr 54975 Rise and fall <54592	
	Ronde de nuit NEW 53141	
	Sale bête	
	Sans (re)pères 53150	
	Scandalous54492 5ing for the moment>× 54520	
	Soirée olé olé New 53248 Stan 56634	
	20034	
1		

	3000 SUN
RAP / RNB (suite)	POP / ROCK (suite)
Still D.R.E. >x 54246 Strolling in the Hurricane x 53135	You rock my world 56800 You weren't there NEW 5315
Sweet soca music >= 54588 Taxi == 53119	Zombie 5493
The next episode56632	➤ ROCK FRANCAIS
Thoia thoing 53147 U remind me56770	Apologie 5404 Cinglès 5498 Clandestino 5617 Dernière danse ≫ 5438
Where is the love56770	Clandestino 56179
Without me×56143	Dernière danse×5438.
Y a pas de mérite	Divine excuse
POP / ROCK Asche zu asche54314	I'veux du soleil 53019
Asche zu asche 54314 Avemano Orchestral 6853120	Je cours 5485 Je fume pu d'shit 55298 Jeune et con 55779
Back in black54392	Jeune et con 55779
Be my baby53071 Beat it54278	L'aventurier >>< 5609 L'intranquilité ==== \$5318
Donny and the late www.E2242	Lambó an dra EADAS
Bellile Jean 56202 Boys don't cry 55124 Breathe \$54770 Bring me to life \$54864 By the way 56555 Californication 56760	Le bruit et l'odeur NEW 5308
Boys don't cry55124 Breathe54770	Le chemin 55050
Bring me to life54364	Mala Vida
By the way56555	Manu chao 5439
	Notre époque
Can't hold us now 53117 Chop Suey 53113 Close to me 55141	Réveille le punk set 5313. Salut à toi 5403: Te revoir set 5308: Tostaky 5405: Un jour en France 5638: Un singe en hiver set 5310 Voittue françaire set 5310
Close to me55141	Te revoir
Cocaine56940	Tostaky54054
Come as you are55713 Cry me a river5<	Un singe en hiver
Don't you53067 Du hast55281	Voiture française
Du hast55281	VARIÉTÉS
Enter sandman 55654 Every you every me 54282	A contre courant 5318
everybody wants to rule the world55049	À nos actes manqués 54275 A toutes les filles 5305
Eyes without a face53199 Faces53126	A toutes les filles
Faint 54671 Family portrait ×54510 Fear of the dark 54408	Allumer le feu 5622
Family portrait×54510	Are you ready for love
Flash Dance-She is a maniac55149	Au fur et à mesure 161 53167
Frantic NEW 53145	Avant de partir 16W 5322
Get busy 34661 Gimme the mic 53128	C'est trop
Going under53041	Ce n'est rien 12W 5321!
Goodbye yellow brick road NEW>< 53235	Comme un géant
Highway to hell55688	Dans les rues de Rome 153170
Hotol California 56765	Désenchantée 56214
Hell bells 55273 Highway to hell 55688 Hollywood \$<54708 Hotel California 56765 House of jealous lovers \$53098	Désenchantée 56214 Dis moi que l'amour 54677 Donne moi le temps 54411
Hunting high and low53054	
I was made for loving you54984	Emmenez-moi
I'm still standing NEW 53177	En apesanteur55549
Hunting high and low 33054 1 love rock 'n'roll 55640 was made for loving you 54984 'm still standing 1893177 'm with you 54515 1ch will 54385 In the end \$4519 1 too deep 55219 1 too deep 55219	Elle a les yeux revolver5418 Elme a les yeux revolver5418 Emmenez-moi
In the end>+ 54219	Et l'on y peut rien≫ 5459!
In too deep55782 Innervision8853114	Et maintenant 53222 Eteins la lumière 88 53198
Jump55656	Eve lève-toi54561
Karma police 55280 Kashmir 54415	Hélène 53028 Hymne à l'amour 54013
Killing in the name 55292	Innamoramento56411
La grange	J'ai encore rêve d'elle55615
Lifestyles of the rich and famous54405 Live is life	J'y crois encore 53238 Je n'ai jamais pleurè 53183
Live is life×54485 Losing grip53112	Je n'aurai pas le temps \$53236
Manic monday 53055 Master of puppets 54132	Je pars avec to
Me against the music NEW 53225	Je te promets54555
Mobscene 54490 Mutter 54375	Je trace
MAN gongration www.E3731	L'aigle noir 55690
New born54137	L'été indien 56092
No good advice	La beuze-Le frunkpxe 55210 La cage aux oiseauxxe 53130
New born 54137 New killer star 53099 No good advice 54137 No letting go 54915 Nothing else matters 54135	La fête
	La solitudine 54489
Daint it black	La vie ne m'apprend rien www 53166
Rape me	Laisse tomber les filles NEW 53164 Laissons entrer le soleil 54577
Rocket man New 53241	Le grand retour53097
Satisfaction56475 Saturday night's alright for fighting NEW >=< 53224	Le petit bonhomme en mousse 55629 Le pouvoir des fleurs 53048
Seven nation army54334	Le prélude de Bach
Shout 53070	Lèche bottes blues NEW 53168
SkBer boi	Les dèmons de minuit56215 Les jolies colonies de vacances. NEW 5318
Smoke on the water ★ 55427	Les lacs du Connemara55331
Smooth crimal 54280 Someday 54955	Les mots bleus 56432
Somewhere I belong>x-54222	Libertine 56212 Lily 53185
	Lucie 55399
Stairway to heaven 56790	Ma liberté de penser
Still waiting 54433	Manhattan-Kaboul56312
Stuck54972	Mister Renard 56128
500 543/4 54 Anger	Marie → 55818 Mister Renard 56128 Mistral gagnant → 54280
Such a shame 53069 The bitter end 54283	Mon amant de St-Jean 55545 Mon Légionnaire 53063
The call of Ktulu54133	My song of you New 5317: Né en 17 à Leidenstadt 54272
The final countdown 54551	Né en 17 à Leidenstadt 54272
The rock show	Nothing's gonna change my love for you 53059 On va s'aimer55622
The wall	On va s'aimer
This is the new shit53174 This picture54718	Parle moi 53213 Petite Marie 55117
This picture 54718 Thriller 54277	Petite Marie
Thunderstruck 54393 Time is running out 54974	Puisque tu pars 54842 Qu'est-ce que tu crois *** 53116
Tom's Diner53029	Ouand ie vois tes veux # 53214
Tout I'or des hommes 53010	Que je t'aime 56225
Trouble53191 White flag54942	Que je t'aime 56225 Résiste 88 53233 Retour à toi 88 53223
White flag 54942 You came 53066	Rêver55836

	NERIES et	B
	VARIÉTÉS (suite)	
)	Rien ne me changera No	w53245
4	Sang pour sang	.55883
i	Sans contrefacon	.56213
i	Savoir aimer	.55773
	Si c'est vraiment bien	#53232
7	Suivre une étoile	53244
7	Sur la route	53056
	Sur la route Sur un air Latino	54529
22259739793559310223351	Tandem	w53211
5	Tandem Tant que c'est toi	53073
5	Toi et moi	#53171
9	Toi. tu	r53183
7	Tournent les violons	55626
3	Tout	53233
í	Toute la pluie tombe sur moi le	53212
7	Tu es mon autre	55901
9	Tu trouveras	56035
2	Tu trouveras Un enfant de toi	56077
É	Un jour ou l'autre	53220
í	Une belle journée	56095
í	Valses de Vienne	53058
	Vivo per lei	54320
í	Vivo per lei	53178
	Vivre pour le meilleur	55601
,	Y a des Zazous	53075
,	Zinedine	53106
2	Zinedine	1564
	★620 Varietes! ➤ VARIÉTÉS ITALIEN	MES
,	Come Prima	52000
	Come Prima	53030
3	O Sole Mio	52080
í	Ti amo	
3	Un emozione per sempre	
	Una lacrima sul viso	53097
5	◆10 Variétés italiennes!	1594
	. To varietes italiennes.	1334
,		
	TOP	
5		
1	CADEAU	
)	CAUEAU	
	LA MINI	,
7	LA VIIIVI	
5	·	
1	Exclusivité persomobiles:	pour

)	LA MIN	
5		_
)	Exclusivité persomobile tout téléchargement d'ur	
9	rie du top ci-dessous, vo	
1	rez en plus et automatiqu	
	version mini! (après le 31/12,	
1	rez la sonnerie sans la mini)	
7	Hey oh .	54957
	Baby boy	53068
	Summer Jam	54778
;	Papi Chulo	54856
3	Laisse parler les gens	54553
3 5 5 2 3	Satisfaction	54114
5	Get busy	54661
5	Océan	54949
5	P.I.M.P	54992
2	Noble art	54758
3	Chihuahua	54121
	DJ	54647
3	Sans (re)péres	53150
3	L'exorciste	56740
;	Bring me to life	54364
3	La soupe aux choux Les bronzès font du ski	56040 56948
7	Mission Impossible	54750
5	Le flic de Beverly Hills	56076
í	Le parrain	56072
ί	Le parrairi	30072
3	MUSIQUES RÉGIO	NALES
,	An Alarc'h	NEW 5305
5	Calypso	. NEW 5305
)	Kalon Koat	NEW 530!
)	Mary Pontkalleg	NEW 530!
)	Suite de la Brunolière	NEW 530!
3	Tri Matalad	ww 520

10	Suite de la Brunoliere	1530
30	Tri Matelod	1530
80	◆10 Musiques régionales!	15
03	> COMÉDIES MUSICA	ALE
39	J'attendrai	531
66	J'attendrai L'envie d'aimer ♣10 Comédies musicales	.556
54	◆ 10 Comedies musicales	! 15
77	DANCE / ELECT	RC
97	Able to love	.530
29	Aerodynamic	.566
48	American life	
37	Asereje (the ketchup song)	.555
68	Can you feel it	547
15	Chihuahua	
B1	Children	
31	Daddy DJ	566
32	Dreamland Enola Gay	546
12	Enola Gay	549
85	Follow me	546
95	Hypnotic tango	547
15	In the ghetto	532
16	Pop Corn	560
12	Right on time	.547
18	Shake it	
28	Summer Jam	
15		
	Sweet dreams	220
53 75	Swing the mood The magic key Tour de France 2003 #260 Dance!	.530
	The magic key	544
72	#260 Dancel	1531
22	> DISCO	13
52	Blame it on the boogie	E27
13	Born to be alive	D32
17	Celebration	201
11	Don't stop fill you got anguish	. 202
12	Don't stop 'til you get enough Give me the night	202
16	Luill curding	545
14	lust an illusion	200
14 25	#SO Disco!	15
25 39	POCK N POLL	13
23	Hay baby	521
36	I will survive Just an illusion ≠50 Disco! ➤ ROCK N ROLL Hey baby Johnny be good	221
,,,	Joining De good	J43

te)	ROCK'N ROLL (suite) La leçon de Twist	SÉRIES TV (suite)
NEW 53245	La leçon de Twist NEW 53158	Arnold et Willy
55883	Les petits boudins	Berny Hill
55773	My boy lollipop New 53159 Panne d'essence New 53160	Chani Chano
NEW 53232	The beats goes on New 53163	Charmed
NEW 53244	The Locomotion	Classe Mannequin
53056	These hoots are made for walking www.53155	Code Quantum 5
54529	Tutti Frutti 111	Droles de Dames
NEW 53211	#\$0 Rock'n roll! 1581	Felicity Fort Boyard 5
53073 NEW 53171	> SOUL	Friends-Thème5
RW 331/1	Crazy 53148 Love's divine 54819	Happy Dave
55626	You are not alone 53027	Happy Days 5 Hawaï police d'état 5 K2000 5
NEW 53233	₹10 Soul! 1588	K2000
Oi NEW 53212	> REGGAE	L'île aux enfants-Casimir5
55901	Buffalo Soldier56333	La famille Adams5
56035	Chase the devil 53083	La petite maison dans la prairie5 Le loup garou du campus5
56077	Could you be loved56767	Le loup garou du campus5
NEW 53220	Don't worry, be happy 55693	Le prince de bel air 5
56095	Ecce Homo NEW 53193	Les brigades du tigre5
53058		Les mystères de l'ouest5
54320	I shot the sheriff56134 Jammin'56759	Les têtes brulées
ır55601	L'hymne de nos campagnes56360	Ma sorcière hien aimée 5
53075	La caraïbe 54666	Ma sorcière bien aimée 5 Mac Gyver
new 53196	No woman no cry56758	Magnum
1564	Pass the Dutchie 53030 Plantation 55128	Malcom5
IENNES	Plantation×55128	Marie Pervenche
NEW 53090	Redemption song56136	Mariés, 2 enfants
NEW 53087	Reggae night 55705	Mission Impossible-Theme serie TV>=<5
NEW 53089	Rivers of Babylone53084 Sortez-les54740	Paga Schultz
re54651	Tout le monde dehout 54858	Muppet Show 5 Papa Schultz Queer as folk 8
NEW 53092	Tout le monde debout54858 ◆S0 Reggae! 1563	Sex and the City
nes! 1594	> SKA	Six feet under
	One step beyond 56546 ≠10 Ska! 1592	Smallville-Save Me > 5
>		Stargate SG-1
	LATIN	Starsky & Hutch 55 Supercopter 55
	Caprichosa NEW 53138	Supercopter5
U:	La Bamba >= 56588	Un gars, une tille5
	Maria Magdalena > 53044	Ushuaïa
[No me llames iluso NEW 53230	₹170 Séries!
•	Velocidade 52127	> FILMS
les: pour	Papi Chulo	1492, Christophe Colomb5
ine sonne-	> ZOUK	9 semaines 1/2-You can leave your hat on 5
ous recev-	1er gaou×56485	Amélie Poulain
uement la	Alice, ça glisse55608	Apocalypse now5
2, vous recev-	Brulant Et Violant 53039	Arizona Dream5
E40E70	Doucement là53036	Austin Powers5
549570 530680	Laisse parler les gens> 54553	Beetlejuice
547780	Ma rivale	Borsalino5
548560	Mizik Ce L'anmou 53038 Océan 54949	Braveheart ×5
545530	Tout' La Rivie Ka Decan' An Lan Me53035	Buena Vista Social Club-Chan Chan. 5
541140	Tu disais54802	Bullit5
546610	Vas-y Franky (Fruit de la passion) >=< 56953	Die Hard 5
549490	Vini Sárá m 53229	Fantômas 5
549920	Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037	Flashdance 5
547580	Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037 ★20 Zouk! 1S6S	Flashdance 5 Ghost-Unchained melody 5 Ghostbusters-SOS fantômes 5
541210	> RAI	Ghostbusters-SOS fantômes 5
546470	Abdel Kader×55435	Grease5
531500	Didi	Halloween×5
567400 543640	Je veux vivre54820 Wahrane wahrane55374	Il était une fois dans l'ouest5
560400	Ya rayah55334	Il était une fois en amérique5 James Bond-Golden Eye5
569480	Yoam wara yoam 55433	James Bond-Meurs un autre jour5
547500	★20 Raī! 1562	James Bond-Thème×5
560760	> DESSINS ANIMÉS	Jeux interdits5
560720	Akira55233	l'exorciste
	Albator 56719 Bibi phoque 56975 Candy 56610 Capitaine Flam *56717	La 7ème compagnie 5
ONALES	Bibi phoque56975	La beuze-99 Luftballons5
NEW 53091	Candy 56610	La boum
NEW 53095	Capitaine Flam×56717	La Cage aux Folles
RW 53093	Cowboy bebop 56363	La chèvre 5 La cité de la peur-La carioca 5
NEW 53094	Dragon Rall GT ×54343	La soupe aux choux ><5
NEW 53088	Denver le demier dinosaure 53020 Dragon Ball GT > 56789 Dragon Ball Z 56789 Evangelion 55231 Ghost in the shell 54344	La verite si je mens-Ya habbibi yalla5
les! 1540	Evangelion55231	Le bon, la brute et le truand5
ICALES	Ghost in the shell54344	Le clan des siciliens5
NEW 53169	Goldorak, go ! 54811 Goldorak, le grand 54808 Goldorak-Là haut, là haut. 56654	
55603	Goldorak, le grand54808	Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 5 Le gendarme de St Tropez-Thème 5
CTRO	Goldorak-La naut, la naut	Le gendarme de St Tropez-Thème 5 Le grand blond avec une chaussure noire. 5
	Goldorak-Le prince de l'espace54809 Gundam wing54242	Le parrain
	Jayce et les conquerants de la lumière 54900	Le pont de la rivière Kwaï 5
54294	Jayce et les conquerants de la lumière54900 Jeanne et Serge>⊷56979	Le seigneur des anneaux 5
ng)55571	Ken, le survivant53022	Les aventures de Rabbi Jacob 5
54759	L'Inspecteur Gadget>× 56733	Les bronzés font du ski > 5
×<54121	La panthère rose > 56629	Les bronzes font du ski-Quand te reverrai je ? 5
56168	Le cnateau dans le ciel55458	Les Bronzes-Daria Dirladada5
5/16/19	La panthère rosé	Les Trinletter de Rollavilla
54936	Les chevaliers du Zodiague 56983	Mad Max III-We don't need another hero 5
54662	Les Minipouss 54923	Matrix Reloaded-Furious Angel 5
54782	Les mondes engloutis	Matrix Reloaded-Sleeping awake. 5
NEW 53249	Les mystérieuses cités d'or 56735	Matrix-Clubbed to death5
56094	Les Schtroumpfs56986	Matrix-Wake up×5
54713	Les Simpsons>× 56615	Midnight Express×5
×<54114	Les tortues ninja	Mission Cleopatre 5
8815C##	Maya Kabailla	Mission Impossible 1-Inème film><5
55,000	Nicky Larson	Mon nom est necessaria
52021	Olive et Tom	Mortal Kombat
	Princesse Mononoká SSA22	Pirates des Caraïhos
NEW 53124	Princesse Sarah	Pretty woman
1559	Samouraï de l'éternel53065	Pretty woman
	Shrek 56517	Resident evil-Le film5
NEW 53247	Courth Dark ECTOE	Resident evil-Le film
56152	Titeuf 55297 Tom Sawyer 55963 Yu-Gi-Oh! 54362 *90 Dessins animés! 1556 > SÉRIES TV	Rocky III-Eye of the tiger > 5
56203	Tom Sawyer55963	Sexe intentions-Bittersweet symphony . >=< 5
igh56574	Yu-Gi-Oh! 54362	Taxi 35
54593	Dessins animes! 1556	Terminator 25
56631	Access tous significant	Terminator 35
1590	Aliae	Titanic My bood will
1300	Agence tous risques >> 56826 Alias 56319 Ally Mc Beal 56704 Amicalement vôtre 56603 Angel >> 56851	Top Gun-Take my broath away
 New 53161	Amicalement vôtre 56602	xXx-Feuer frei
54311	Angel >>< 56851	₹200 Films!
		and the same of th

)	➤ PUBLICITÉS Air France-A sleep for day Coca Cola Vanille-Day-O	
56844	Air France-A sleep for day	56188
×56820	Dim	54464
56616 56650	Evian 2003-We will rock you.	5652
56852	Hollywood 2003-Tainted Love	56125
w53118	Hollywood 2003-Tainted Love Levi's 2002-Sarabande suite n° 9	56000
56802	Royal Canin Le Professionnel	56039
56802 56994 w53121	Toyota Yaris-Snake	1557
.56919	CHANSONS PAILLAR	DES
*53121 56919 56617 56929 56818 56847 56602	Bali Balo J'ai la qui colle La digue du	56102
56929	J'ai la qui colle	56112
56818	Viens boire un petit coup à la maison	56104
56602		
56893 56815	DIV Chansons palliardes! DIVERS Joyeux Anniversaire Marche funèbre Pin Pom (Pompier) Signal aèroport Sirène de police américaine Sonnerie vieux téléphone	
56815	Joyeux Anniversaire	56653
53033	Marche funèbre	55493
56846	Signal aéroport	5/696
53033 56846 56821 56816 53040	Sirène de police américaine	54887
53040	Sonnerie vieux téléphone # 10 Divers/Jingle!	54453
56891	# 10 Divers/Jingle!	1566
56827 56730	CLASSIQUE	FF136
×56682	Bolero Carmina burana La flûte enchantée	55773
54888	La flûte enchantée	55795
w53129	La flûte enchantée La lettre à élise	56881
56840	₹30 Classique!	1558
×56635 56944	➤ JAZZ Take five 440 Jazz!	E4400
54901	Take five40 Jazz!	1560
w 53131	ENGANTS / INCOME	
56813 54338	Attraction "It's a small world" Il est né le divin enfant	54927
54338 < 54358	Il est né le divin enfant	55164
-56942	Jingle bells Les rois mages	56811
56651	Petit papa noël	56768
.55350 .56728	Petit papa noël #20 Comptines!	1595
56728		
56933	Hymne Algérie	56668
56614 1S51	Hymne Australie	53134
1551	Hymne Algérie Hymne Arménie Hymne Autriche Hymne Autriche Hymne Burkina Faso Hymne Canada	53102
56090	Hymne Breton	54669
n.54503	Hymne Burkina Faso	53136
< 56633	Hymne Canada	53104
56489 56794 56751 55967		
.56751	Hymne Corse-Dio vi salvi regina Hymne Etats Unis Hymne Europe (Hymne à la joie)	56666
55967	Hymne Europe (Hymne à la joie)	53101
23011	Hymne France-La Marseillaise	56660
.54971	Hymne Grèce	53105
<55968 56186	Hymne Hollande	
.55969 .54895	Hymne Iran Hymne Irlande Hymne Israël-Hatikva Hymne Italie Hymne Mali Hymne Maroc Hymne Pologne Hymne Portugal Hymne Rëpublique Trbeque	53143
.54895	Hymne Israël-Hatikva	56670
54/89	Hymne Italie	56663
56024 56464	Hymne Mali	53144
56464 56263	Hymne Maroc	5000/
56754	Hymne Portugal	56720
< 54000	Hymne République Tchèque. New	53139
56658		
.56249	Hymne Russe Hymne Slovènie	55858
.56265	Hymne Suède	53149
.55916 <56639	Hymne Suisse	53107
.56792	Hymne Suisse	53110
< 56740	L'internationale	56951
53023	Le chant des partisans ◆40 Hymnes!	55428
.54139	HIMOUR	1552
56655 53125	> HUMOUR C'est toi que je t'aime	55579
56270	C'est toi que je t'aime Dur dur d'être bébè	53047
56395	Isabelle a les yeux bleus	55574
< 56040	Stach stach	56064
.54472 .56657	€10 Humour!	1598
56250		
56250 <56076		
255806	DOUBLAND	^
56073	BRUITAGE	5
< 56038 < 56072		
56005	Abajament chien	56001
	Aboiement chien Bruits érotiques	cenea
.55065	Bruite protigues	cenea
.55065 .56272	Chant Tyrolien	66069 66004 66005
56005 55065 56272 <56948	Chant Tyrolien	66069 66004 66005
.55065 .56272 <56948 .55948	Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois	66069 66004 66005 66053 66006 66009
55948 56957	Bruits érotiques Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire	66069 66004 66005 66053 66006 66009
55948 56957 55794 #53127	Bruits érotiques Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat	66069 66004 66005 66053 66006 66009 66012 66013
55948 56957 55794 *53127 53051	Bruits érotiques Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets	66069 66004 66005 66053 66006 66009 66012 66013
55948 56957 55794 *53127 053051 54517	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots	66069 66004 66005 66053 66006 66009 66012 66013 66014 66015
55948 56957 55794 53127 53051 54517	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil.	66069 66004 66005 66053 66006 66009 66012 66013 66014 66015 66016
55948 56957 55794 #53127 553051 54517 54767	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon)	56069 56004 56005 66053 66006 56009 56012 56013 66014 66015 56016 56018
55948 56957 55794 *53127 553051 -54517 54767 56753 <55763 <56002	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'earreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rors Sonnerie de rèveil Sifflet (ouah le canon l) Toc toc toc Voix d'aéroport	66069 66004 66005 66053 66006 66009 66012 66013 66014 66015 66016 66018
55948 56957 55794 53127 53051 54517 54767 56753 <55763 <56002 56048	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil Sifflet (ouah le canon I) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard	56069 56004 56005 66053 66006 56009 56012 56014 56015 56016 56018 56019 56024 56020 56021
55948 56957 55794 *53127 553051 .54517 54767 56753 <55763 <56002 56048 <54750	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon l) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements	56069 56004 56005 66053 66006 66009 56012 56013 56014 56015 56015 56016 66024 66024 66020 56021
55948 56957 55794 #53127 053051 54517 54767 56753 <55763 <56002 56048 <54750	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Sire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon l) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vieux tèléphone 'Allol Iri la gendamerie"	56069 56004 56005 56005 56009 56012 56013 56014 56016 56018 56019 56024 56020 56021
55948 56957 55794 #53127 953051 -54517 54767 56753 <55602 56048 <54750 1.54046 56253 54891	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Sire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon l) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vieux tèléphone 'Allol Iri la gendamerie"	56069 56004 56005 56005 56009 56012 56013 56014 56016 56018 56019 56024 56020 56021
55948 56957 55794 53127 53127 54517 54767 56753 <.556763 <.56002 56048 <.54750 54046 54058 54058	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon l) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "C'est mon portable qui sonne?"	66069 66004 66005 66053 66006 66012 66013 66014 66015 66016 66018 66024 66020 66021 66023 66026
55948 56957 55794 53127 53127 553051 54767 56753 .<55763 .<56002 56048 54046 56253 56253 54891 54959	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon l) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "C'est mon portable qui sonne?"	66069 66004 66005 66053 66006 66012 66013 66014 66015 66016 66018 66024 66020 66021 66023 66026
55948 56957 55794 #53127 953051 .54517 54767 56753 <55763 560048 <54750 1.54046 56253 54891 <54959 56021	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil Sifflet (ouah le canon!) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol lci la gendamerie" "C'est mon portable qui sonne?" "C'est mon portable qui sonne?" "C'est pas moi m'sieur l'agent" "C'eci est un appel, veui	66069 66004 66005 66005 66005 66009 66012 66014 66015 66016 66016 66020 66020 66021 66021 66021 66031
55948 56957 55794 55794 53051 .54517 54767 56753 56002 56048 56008 54046 56253 54891 54929 56621	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil Sifflet (ouah le canon!) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol lci la gendamerie" "C'est mon portable qui sonne?" "C'est mon portable qui sonne?" "C'est pas moi m'sieur l'agent" "C'eci est un appel, veui	66069 66004 66005 66005 66005 66009 66012 66014 66015 66016 66016 66020 66020 66021 66021 66021 66031
55948 56957 55794 #53127 953051 .54517 54767 56753 <55763 560048 <54750 1.54046 56253 54891 <54959 56021	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil Sifflet (ouah le canon!) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol lci la gendamerie" "C'est mon portable qui sonne?" "C'est mon portable qui sonne?" "C'est pas moi m'sieur l'agent" "C'eci est un appel, veui	66069 66004 66005 66005 66005 66009 66012 66014 66015 66016 66016 66020 66020 66021 66021 66021 66031
55948 56957 55794 #53127 053051 54517 54767 56753 <55763 <56002 56048 <54750 1.54046 56253 54891 <56641 56525 53064 <56718 <5641	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon l) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol Ici la gendarmerie" "C'est mon portable qui sonne?" "C'est pas moi m'sieur l'apent" "C'eci est un appel, veui décroche. Illez, décroche! "Décroche, allez, décroche!" "Décroche, allez, décroche!" "Naus zést moi!" "Ma, qué tou es belle" "Nous zéstons les moyen	66069 66004 66005 66005 66006 66001 66012 66014 66015 66016 66016 66020 66020 66020 66020 66020 66031 66031 66031 66031 66036 66030
55948 56957 55794 #53127 053051 554517 56753 <55763 <55763 <55763 <554046 56004 56004 56253 54959 56253 56525 565651 565655 565654 565654 565654 56564 565654 56564 56564 56564 56564 56564 56564 56564 5664 5664	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon l) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol Ici la gendarmerie" "C'est mon portable qui sonne?" "C'est pas moi m'sieur l'apent" "C'eci est un appel, veui décroche. Illez, décroche! "Décroche, allez, décroche!" "Décroche, allez, décroche!" "Naus zést moi!" "Ma, qué tou es belle" "Nous zéstons les moyen	66069 66004 66005 66005 66006 66001 66012 66014 66015 66016 66016 66020 66020 66020 66020 66020 66031 66031 66031 66031 66036 66030
55948 56957 55794 #53127 053051 554517 56753 <55763 <55763 <55002 56002 56002 56253 54959 56254 54959 56525 53064 56525 53064 56525 53064 55492 55492	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon!) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol Ici la gendarmerie" "C'est mon portable qui sonne?" "Cest pas moi m'sieur l'agent" "Ceci est un appel, veui décrocher!" "Décroche, allez, décroche!" "Décroche, allez, decroche!" "Ma, qué tou es belle" "Nous zafons les moyen fous faire parler"	66069 66004 66005 66005 66009 66012 66013 66016 66018 66018 66016 66018 66019 66020 66016 66033 66026 66033 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66036
55948 56957 56957 55794 53051 .54517 54767 56753 .<55763 56048 54046 56253 54046 56253 56021 56021 56021 56021 56021 56021 56021 56021 56021 56021 56025 56021	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon!) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol Ici la gendarmerie" "C'est mon portable qui sonne?" "Cest pas moi m'sieur l'agent" "Ceci est un appel, veui décrocher!" "Décroche, allez, décroche!" "Décroche, allez, decroche!" "Ma, qué tou es belle" "Nous zafons les moyen fous faire parler"	66069 66004 66005 66005 66009 66012 66013 66016 66018 66018 66016 66018 66019 66020 66016 66033 66026 66033 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66036
55948 55957 55794 53127 54767 54767 54767 56753 56602 56048 55494 56253 54891 556525 56525 56525 56525 56525 56525 56525 56525 56525 56525 56525 55632 55632 55632 55632 55632 55632 55632 55632	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon!) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol Ici la gendarmerie" "C'est mon portable qui sonne?" "Cest pas moi m'sieur l'agent" "Ceci est un appel, veui décrocher!" "Décroche, allez, décroche!" "Décroche, allez, decroche!" "Ma, qué tou es belle" "Nous zafons les moyen fous faire parler"	66069 66004 66005 66005 66009 66012 66013 66016 66018 66018 66016 66018 66019 66020 66016 66033 66026 66033 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66036
.55948 .559794 .55794 .53127 .54767 .54767 .56758 .56028 .56028 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .55692 .56021 .56023 .56023 .56023 .56024 .55694 .55695 .56036 .55695 .560566 .56056 .56056 .56056 .56056 .56056 .56056 .56056 .560	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon!) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol Ici la gendarmerie" "C'est mon portable qui sonne?" "Cest pas moi m'sieur l'agent" "Ceci est un appel, veui décrocher!" "Décroche, allez, décroche!" "Décroche, allez, decroche!" "Ma, qué tou es belle" "Nous zafons les moyen fous faire parler"	66069 66004 66005 66005 66009 66012 66013 66016 66018 66018 66016 66018 66019 66020 66016 66033 66026 66033 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66036
.55948 .559794 .55794 .53127 .54517 .54517 .54567 .55653 .556048 .54750 .54046 .55623 .54891 .56525 .54891 .565641 .56525 .53664 .56718 .55692 .55692 .55693 .55892 .55693 .55892 .55693 .55892 .55693 .55893 .55	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon!) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol Ici la gendarmerie" "C'est mon portable qui sonne?" "Cest pas moi m'sieur l'agent" "Ceci est un appel, veui décrocher!" "Décroche, allez, décroche!" "Décroche, allez, decroche!" "Ma, qué tou es belle" "Nous zafons les moyen fous faire parler"	66069 66004 66005 66005 66009 66012 66013 66016 66018 66018 66016 66018 66019 66020 66016 66033 66026 66033 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66036
.55948 .559794 .55794 .53127 .54767 .54767 .56758 .56028 .56028 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .54046 .55692 .56021 .56023 .56023 .56023 .56024 .55694 .55695 .56036 .55695 .560566 .56056 .56056 .56056 .56056 .56056 .56056 .56056 .560	Bruits érotiques. Chant Tyrolien Chasse d'eau Cri de Tarzan Cri d'horreur Femme Délire chinois Fou rire Miaulement chat Pets Rire bête Rots Sonnerie de rèveil. Sifflet (ouah le canon l) Toc toc toc Voix d'aéroport Voix de canard Vomissements Vieux tèléphone "Allol Ici la gendarmerie" "C'est mon portable qui sonne?" "C'est pas moi m'sieur l'apent" "C'eci est un appel, veui décroche. Illez, décroche! "Décroche, allez, décroche!" "Décroche, allez, décroche!" "Naus zést moi!" "Ma, qué tou es belle" "Nous zéstons les moyen	66069 66004 66005 66005 66009 66012 66013 66016 66018 66018 66016 66018 66019 66020 66016 66033 66026 66033 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66035 66036

Aboiement chien	66001
Bruits érotiques	66069
Chant Tyrolien	66004
Chasse d'eau	
Cri de Tarzan	66053
Cri d'horreur Femme	66006
Délire chinois	66009
Fou rire	66012
Miaulement chat	66013
Pets	66014
Rire bête	66015
Rots	66016
Sonnerie de rèveil	66018
Sifflet (ouah le canon I)	66019
Toc toc toc	66024
Voix d'aéroport	66020
Voix d'aéroport Voix de canard	66021
Vomissements	66023
Vieux tèléphone	66026
"Allo] Ici la gendarmerie"	66051
"C'est mon portable qu	i
Vieux tèléphone "Allol Ici la gendarmerie" "C'est mon portable qu sonne?"	66031
"C'est pas moi m'sieur l'anent"	66033
"C'est pas moi m'sieur l'agent" "Ceci est un appel, veu	illez
décrocher l'"	66059
"Décroche, allez, décroche!"	66035
"Décroche, allez, décroche!" "La loi, c'est moi!"	66050
"Ma, que tou es belle"	66040
"Nous zafons les moye	ns de
fous faire parler"	66041
"On non, encore lui1"	66042
"Ouvrez police!"	66044
"P'tit con val"	66045
"Putaing cond!"	66046
"Putaing, cong!" "Si ça se trouve c'est m	100
portable qui sonne!"	66048
portable qui sonne!" "Y'a quelqu'un?"	66049
	55545



0901 901 999 www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES

IMAGES, LOGOS et ANIMATIONS



PERSOMOBILES, LE TÉLÉCHARGEMENT FACILE!

- COMMENT TÉLÉCHARGER? Notez la référence. (exemple: 55818, 34423) Passez votre commande, au choix: Par TÉLÉPHONE au 0899 70 2001.

- rar IELEPHONE au 0899 70 2001.
 Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
 Par 5M5 au 81122.
 Envoyez simplement la référence au 81122 (2 5M5 seulement).
 Exemple: 54957 au 81122 pour la sonnerie (Flex et la 1912).



QUELQUES PRÉCISIONS

Votre mobile recevra l'image ou la sonnerie demandée en quelque dizaines de secondes. Pour les images couleur et les sonneries poly ou hifi, une connexion wap sera nécessaire (sauf Alcatel 511-512).

VOTRE MOBILE LE FAIT?
PERSOMOBILES* SAIT LE FAIRE!

Votre mobile affiche des images animées, de la couleur? Il est polyphonique, hifi? Nous savons le faire pour les marques Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, 5amsung, Sendo, Siemens, SonyÉricsson, Trium, Toshiba...

N'hésitez pas à essayer: si votre téléphone s'avére incompatible, nous vous remboursons*, tout simplement...

ADAPTÉ À VOTRE TÉLÉPHONE Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile!

Spécial Sagem myX-5, myX-6:
 Des mélodies d'une qualité hallucinante grâce à notre téléchargement en technologie HIFI/AMRI Une exclusivité persomobiles».

a réference à Personabiles / BP 249 / 94102 Saint-Maur Codex. Après vérification nous vois rembourserons la communic fairfis: 3617; 0,86 ⊕MN = 0899; 1,35 € ± 0,34 € MN = 0901; 2,5C.HF/MN = 81122; 1,5€ par SMS, 2 SMS par téléchargen Copyrights: 80-8 oxybox-MB Ct. Clair obseur-MB CH. Christian Martin-TP. MB PA: Panoramic-MB Pt: Richard Murrin-MB PR: Presse Sport-MB PX+N&8: Pixtel St: Sipa Press-MB SP: Stock Image-Plisson-MB ST: Stock Image-MB

ome est un service Pixtel

N surc l'ersomobles INERIES PHOTOS ET LOGOS OFFICIELS!

★ Écoutez et téléchargez les sonnerles du dernier prime + 100 chansons Star Academy: , rubrique Starac.

es développeurs de Pandemic ont bossé comme des malades pendant trois longues années avant de nous inviter dans leurs locaux de Beverly Hills, pour qu'on puisse

enfin apprécier le fruit de leur dur labeur. Il nous a donc fallu traverser la moitié de la planète, avaler des quantités astronomiques de bretzels dans l'avion, côtoyer des filles (plein et mes préférées en robe rouge) et boire du café américain pour aller leur rendre visite, bravant ainsi les plus atroces supplices auxquels un journaliste puisse être confronté au cours de l'exercice difficile de sa profession.

Oops, DID IT again

h tiens, quelle surprise, l'histoire de Full Spectrum Warrior prend place au Moyen-Orient. Mais attention, il ne faut surtout pas y voir là une quelconque allusion aux événements internationaux; « c'est une pure coïncidence », nous jurent les développeurs la main sur le cœur. La preuve, le pays imaginaire où se déroulent les opérations s'appelle le « Tazikhstan », avouez qu'ils ont fait un effort pour éviter toute ressemblance avec la réalité. Au moins, le principe de Full Spectrum Warrior s'annonce original. Pour une fois, il ne s'agira pas de diriger une escouade de quatre ou cinq soldats comme dans une majorité des jeux du genre, non, les types de Pandemic sont bien plus malins: dans FSW, on dirigera DEUX escouades de militaires! Ah ah, ça vous la coupe hein?

Bousculez pas,

CHACUN son tour!

out le principe du soft sera basé sur la progression lente et prudente en environnement hostile. Malheureusement, les développeurs n'ont pu nous dévoiler qu'un seul niveau; il s'agissait d'une copie conforme du marché de Bakara à Mogadishu, devenu célèbre grâce au film « La chute du faucon noir » de Ridley Scott et l'adaptation en jeu qui s'ensuivit sous le titre « Delta Force : la chute du faucon noir ». On pourra donc switcher entre les deux équipes à tout moment, de manière à placer l'escadron alpha en couverture pendant qu'on poursuivra notre progression avec le peloton bêta. On débouche dans une ruelle, on observe quelques instants les alentours et on planque illico la première équipe derrière une



Hèlas, la pollution n'a pas épargné le Tazikhstan.





Non, ne mettez pas vos lunettes, c'est normal si c'est flou : ça permet simplement de visualiser correctement l'endroit vers lequel le soldat focalise son attention.

Spectrum Spectrum Warnior

par Blutch

Un beau jour, ou peut-être une nuit, les têtes pensantes de l'US Army ont commandé un « simulateur d'action militaire » pour expérimenter virtuellement des tactiques.

Parce qu'à force d'effectuer des essais sur le terrain avec de vraies bombes et de vrais humains, ça commençait à faire un peu désordre... Voilà, Full Spectrum Warrior était né.

Chef, je vois rien! C'est pas grave, tire quand même! carcasse de voiture. La deuxième formation s'engouffre dans la rue et progresse jusqu'à la prochaine intersection, et ainsi de suite. Le problème, c'est qu'on ne dirige pas réellement tel ou tel soldat mais plutôt le groupe dans sa globalité, comme une seule et même entité. Inutile de préciser qu'a priori, il sera impossible de tirer soi-même sur les ennemis, les développeurs prétextant que « tirer à l'arme automatique avec une souris est bien trop éloigné de la réalité »... en revanche, balancer une grenade avec un clavier, ça n'a pas l'air de les gêner plus que ça. Pas non plus de vue à la première personne. Bon, qu'est-ce qui reste alors ?

Freedom Warriors

remièrement, le système d'ordre est un modèle de simplicité. Pour être tout à fait honnête, je dirais qu'il ressemble en tout point à celui de Freedom Fighters, avec de gros ronds jaunes qui indiquent l'emplacement où l'on désire envoyer nos soldats. Ensuite, FSW intègre un élément absolument inédit dans son interface, le bien nommé « Visual Firesector ». En pressant une touche, on peut afficher

reportage

Full Spectrum Warrior

très précisément le champ de vision d'un personnage et se faire ainsi une idée très précise de la zone couverte par notre bon soldat. C'est assez joli puisque le reste de l'écran se remplit d'un flou compact comparable à ce qu'il est possible d'observer quand on ouvre les yeux au petit matin. Enfin, on aura la possibilité d'emprunter plusieurs chemins pour atteindre ses objectifs. Reste à savoir si cette idée sera bien exploitée et si elle apportera véritablement quelque chose au gameplay.

Le SPECTRE de la concurrence

e moteur physique s'annonce à la hauteur par rapport à la concurrence, et même si l'environnement graphique n'est pas comparable à celui d'un Hidden & Dangerous 2, les animations en rag doll n'ont rien à envier aux autres titres du genre. Lorsqu'un soldat est touché du haut d'un balcon, il bascule par-dessus la rambarde et s'écrase lourdement sur le goudron avec un naturel déconcertant, à croire qu'il répète ses mouvements tous les jours. Toujours en ce qui concerne les effets les plus réussis, les éclaboussures de sang ou de boue viennent s'étaler sur l'objectif de la caméra. Quand un de nos soldats est abattu par une mitrailleuse lourde, l'écran se rempli rapidement de grosses taches rouges et il faut avouer qu'on se surprend à fermer les yeux pour éviter d'en prendre plein la figure.

J'ai PEUR

ce stade du développement, on est tout de même en droit de se poser beaucoup de questions quant aux véritables qualités ludiques de FSW. Déjà, les développeurs nous ont affirmé que l'I.A. était arrivée à une étape quasi définitive. Aïe. Sur la version que nous avons essayée, les soldats ennemis étaient à peine plus intelligents que des poules trisomiques. Lorsqu'un de nos hommes s'allonge tranquillement sur le sol à six ou sept mètres d'un adversaire, le soldat ennemi continue à tirer aveuglément à peu près n'importe où sauf là où il faut. Si on lui vide un chargeur dans la jambe, il encaisse sans même penser un instant à se mettre à couvert. Ensuite, quel que soit le chemin emprunté, les scripts sont toujours les mêmes et se déclenchent inlassablement de la même manière : dès qu'on a dépassé le pneu avant droit de la voiture rouge garée sur le trottoir, hop, on sait que la jeep et sa mitrailleuse lourde vont débarquer dans 5,5 secondes par le côté gauche de la rue... Le problème, c'est qu'ils semblaient déjà très satisfaits de cette version ; ils ont sabré le Coca en affichant des sourires radieux, semblaient heureux comme si le jeu s'était déjà vendu à des millions d'exemplaires et m'ont affirmé qu'ils en avaient bientôt terminé avec le développement. J'espère qu'ils vont remarquer à temps tous ces défauts qui risquent de se transformer en obstacles insurmontables sur la route du succès. Il reste quand même pas mal de temps avant la sortie, ne pas en profiter serait stupide : FSW a un vrai potentiel, attention à ne pas le gâcher.



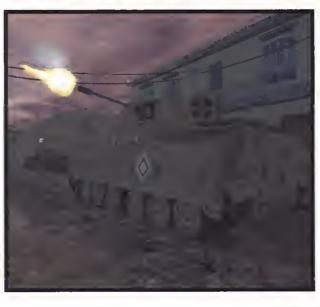
Il sera impossible de conduire les Humvees ou les autres véhicules. Les développeurs sont partis du principe que ça n'était pas le boulot du soldat moyen.



Chuuut, į'écoute... ouais, 3-0 pour l'Inter!!



Un rafraîchissement, messieurs ?



A un moment donné, il faudra appeler un hélico pour qu'il vienne détruire un tank, exactement comme dans Conflict Desert Storm 2.

Genre: Action militaire Éditeur: THQ Développeur: Pandemic États-Unis Sortie prévue: Début 2004

our ceux qui ont loupé la News, rappelons qu'Afrika Korps vs Desert Rats est un jeu tactique temps réel sur les combats d'Afrique du Nord de la Seconde Guerre mondiale. Pour une fois, ce titre n'a pas de prétentions stratégiques, et il s'intéresse un minimum à la réalité. Déjà les développeurs ont compris que dans la vraie vie, les généraux se débrouillent avec les régiments disponibles et qu'il n'est pas question d'envoyer des paysans pour couper du bois et s'en servir pour fabriquer plus de tanks en plein milieu d'une bataille. Ca semble parfaitement évident et pourtant on ne compte plus les STR qui proposent des scénarios « historiques » qui fonctionnent sur le principe d'un Warcraft. De même, ils ont réalisé que dans la vraie vie il existe ce qu'on appelle des « cartes », c'est-à-dire des représentations portatives de la réalité, qui permettent de savoir à peu près à quoi ressemble le terrain. On ne sait pas où est l'ennemi, mais on sait où sont les villes et les montagnes sans avoir



L'atilisation d'unité de reconnaissance est indispensable pour ne pas tomber dans des embuscades tous les vingt mètres

Tactiqu temps réc

Monte Crist

DÉVELOPPEUR **Digital Reality** Hongri SORTIE PRÉVUE

Janvier 2004

VS DESERT RATS

Comme d'hab, pas de prisonnier : passez tout le monde à la mitrailleuse.

besoin de fouiller le désert pour tomber dessus par hasard. À chaque début de mission, le joueur pourra dépenser un capital de points pour équiper ses troupes, et les survivants d'une bataille pourront passer à la suivante et gagner de l'expérience. Le matériel est modelé sur celui réellement utilisé pendant la guerre, avec un choix relativement large, et même s'il ne s'agit pas d'une simulation, le résultat est honorable. La preuve : exceptionnellement, les tanks n'ont pas qu'un canon, ils ont aussi une mitrailleuse!

Réaliste mais pas chiant ?

Gros point fort, le moteur 3D se distingue vraiment comparé à la concurrence : ombres en temps réels, véhicules bourrés de détails

et d'animations réalistes, avec un bon modèle physique qui tient compte des différences entre chenilles et roues. L'infanterie n'est pas oubliée, et les petits soldats courent ou rampent avec leurs fusils, leurs grenades ou leurs lance-flammes, et on peut zoomer et faire tourner la carte dans tous les sens jusqu'à en perdre la tête. Le système de combat s'annonce relativement avancé, avec la gestion de l'orientation des tourelles. des distances de tir et de l'épaisseur des blindages, des lignes de vue et du couvert. Ainsi, les chars peuvent s'enterrer pour masquer leur silhouette, l'artillerie et les canons antichars se planguer derrière des sacs de sable, et les fantassins se mettre à couvert dans les bâtiments et canarder par les fenêtres. Heureusement pour gérer tout ça, il sera possible de constituer des groupes, et surtout de mettre en pause pour passer calmement des ordres à tout le monde. Bref, de faire preuve d'un peu de finesse au lieu de reproduire systématiquement la même attaque frontale à chaque fois. Impossible de juger l'I.A. pour l'instant, et le jeu est encore très instable et souffre de nombreux bugs : on espère que les développeurs prendront le temps de corriger tout ça pour le test, parce que ça a l'air bien sympa et qu'il ne faudrait pas gâcher ce beau moteur par une sortie précipitée.

a to mic



Réaliste mais pas trop : ici on voit on tank qui en prend un autre à l'abordage.



AFRIKA KORPS



FORGOTTEN CONFLICT

THE RED LOOK

Promise

>> Bronze award Iconticgames.com



>> Silver Award gamer-nation.co.uk



» E3 awards du meilleur jeu de stratégie tactique TACTIQUE EN

3D TEMPS

REEL

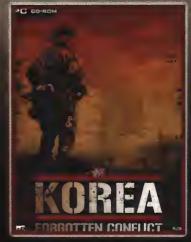
Berlin c'était hier... Korea : Bienvenue dans la 3^{ème} dimension !

12 missions dans des cartes gigantesques! Plus de 50 armes réelles modélisées en détails Une vue 3D pour explorer le terrain dans tous ses détails Des effets météo réalistes (v compris le changement des saisons) pour une immersion plus totale Des décors interactifs : utilisez, manipulez et détruisez les objets Des graphismes détaillés : intérieurs, extérieurs, complexes militaires, armements... Des lieux réels recréés : les rues de Séoul, des usines, un camp de prisonniers, une base aérienne, une usine chimique Des effets d'ombre et de lumière dynamiques très détaillés Réfléchir avant d'agir : le moteur du jeu vous permet de planifier vos ordres avant de passer à l'action



















ACTION

- 1) Prince of Persia: Les sables du temps Ubi Soft Canada / Ubi Soft
- 2) Freedom Fighters Io Interactive / Electronic Arts
- 3) Max Payne 2 Remedy Entertainment / Take Two



ACTION/TACTIQUE

- 1) Hidden & Dangerous 2 Illusion Softworks / Take Two
- 2) Raven Shield Ubi Soft Canada / Ubi Soft
- 3) Operation Flashpoint **Bohemia / Codemasters**

STRATÉGIE/GESTION

- 1) Warcraft III: The Frozen Throne Blizzard / Vivendi
- 2) Homeworld 2 Relic / Vivendi
- 3) Command and Conquer: Heure H EA Pacific / Electronic Arts

Caféine







Max Payne 2 JEU DU MDMEN

 GTA Vice City JEU ATTENDU

• Half-Life 2

SPORT

- 1) Pro Evolution Soccer 3 Konami / Konami
- 2) NFS: Underground EA Games / Electronic Arts
- 3) Colin McRae 3 Codemasters / Codemasters



JEU DE RÔLE/AVENTURE

- 1) Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide Bioware / Atari
- 2) Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
 - Troika Games / Atari
- 3) In Memoriam Lexis Numérique / Ubi Soft

SIMULATION

- 1) IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles Maddox Games / Ubi Soft
- 2) Flight Simulator 2004 Microsoft / Microsoft
- 3) F1 2002

EA Sports / Electronic Arts





Cyd

JEU DU MOIS

- Pro Evolution Soccer 3 JEU DU MOMENT
- Urban Terror 3.0 JEU ATTENDU

STALKER





JEU DU MDMEN

• Max Payne 2 JEU ATTENDU

• Half-Life 2



- Pro Evolution Soccer 3 JEU DU MOMENT
- NFS: Underground JEU ATTENDU
- · World of Warcraft





Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

- O Moins fun qu'un CD vierge.
- 1 Foutage de gueule pur et simple.
- 2 Expérience traumatisante.
- 3 Pas grand-chose à sauver.
- 4 Oui mais non. Dommage.
- 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.
- 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.
- 7 Bon jeu, bien réalisé.
- 8 Très bon jeu, une valeur sûre.
- 9 Exceptionnel.
- 10 Une future référence.









Réseau local: Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours | Nécessite

une très grosse configuration









Démo ou patch présents sur le CD-Rom

1) Battlefield 1942

RÉSEAU

Digital Illusions / Electronic Arts

- 2) Warcraft III: The Frozen Throne Blizzard / Vivendi
- 3) Urban Terror (mod pour Quake III) Indépendants



TOP DAUBES

- 1) Turok Evolution Super Happy Fun Fun/Acclaim
- 2) The Omega Stone Omni Creative Group/Dreamcatcher
- 3) Rugby 2004

HB Studios / Electronic Arts





JEU DU MOIS

JEU DU MOMENT

JEU ATTENDU

• Hidden & Dangerous 2

• Deus Ex 2

JEU DU MOIS

Hidden & Dangerous 2 JEU DU MOMENT

 Pro Evolution Soccer 3 JEU ATTENDU

Star Wars KOTOR





JEU DU MOMENT

 Operation Flashpoint JEU ATTENDU

• Dark Project 3



JEU DU MOIS

JEU DU MOMENT

 In Memoriam JEU ATTENDU

Fumble

Star Wars: KOTOR



VOILÀ UN TITRE QUI VA VENIR
CHAMBOULER NOS PETITES
HABITUDES DE JOUEURS PC.
ALLEZ, OUBLIEZ-MOI TOUTES CES
SECONDES GUERRES MONDIALES,
DÉCONNECTEZ VOS MÉCANISMES
DE FRAGGEUR NOCTURNE
ET PENSEZ À REBRANCHER
VOS SENTIMENTS. AH OUI,
ET N'OUBLIEZ PAS DE
DÉMISSIONNER AUSSI, DE TOUTE
FAÇON, VOUS NE RETOURNEREZ
PLUS TRAVAILLER.

GE nous propose de vivre un voyage fantastique dans les méandres d'un scénario travaillé avec le plus grand soin, le tout dans un monde riche et passionnant. Pour vous donner une idée, l'univers de Beyond Good & Evil intègre un aspect Action/RPG comparable aux aventures de Zelda, tout en empruntant allégrement de nombreux éléments au monde du cinéma. On retrouve donc énormément de détails directement issus des meilleurs Disney, de certains films cultes – comme Blade Runner ou Star Wars – ou encore des œuvres de Miyasaki – Porco Rosso, Mon Voisin



Qui a laissé le shampoing ouvert?



CONFIG MINIMUM 1,4 GHz, 512 Mo, GEFORCE 3
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR UBI SOFT FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS





Jade ouvre les armoires en donnant un grand coup de pied dedans. Pratique, je vais essayer ça à la rédection

Totoro... Voilà, BGE, c'est un peu une mixture de tout ça à la fois. Oui, moi aussi je trouve ça appétissant.

La vérité est ailleurs

Imaginez une planète qui ressemblerait un peu à la Terre, mais avec de la

verdure partout, des espèces animales en liberté pas vraiment en danger et des océans non pollués... Mouais, oubliez la Terre alors. L'histoire de BGE prend place dans un monde merveilleux vaguement cousin de la planète Naboo (Star Wars), où il fait bon vivre lorsqu'on possède une petite maison sur la côte. Mais sous ses airs enchanteurs, le royaume d'Hyllis va mal, très mal : la planète est régulièrement attaquée par des bestioles venues de l'espace et qui n'ont rien trouvé de mieux que de harceler la population pour occuper leur dimanche après-midi. Déprimés par tant d'acharnement, les Hylliens s'en sont alors remis à une puissante organisation militaire qui est censée les protéger. Mais en réalité, la vilaine en profite pour contrôler l'information et mener de grandes campagnes médiatiques douteuses. Devant tous ces

BEYOND



GOOD & EVIL



Beyond Good & Evil

problèmes, Jade, une jeune journaliste qui pourrait en remontrer à Albert Londres ou à Tintin (voire à Milou), décide de couper la télé et retourne se coucher... Ah non, en fait, elle va tenter de jouer les agents Scully pour essayer de dissiper l'épais mystère qui plane autour de tous ces événements préoccupants. J'me disais, aussi.

Hakuna Matata

Au départ, on se laisse porter par l'intro et on pense naïvement pouvoir

admirer le jeu sans avoir à bouger le petit doigt. Grave erreur. Dès la fin de la cinématique, il faut se ruer sur le clavier pour repousser les premières vagues d'aliens qui surgissent de toute part, apprendre les mouvements de base en moins de deux et venir à bout d'un gros Boss ténébreux. Au moins, c'est sûr, on est dans l'ambiance. Ensuite, on pourra visiter les endroits qui constituent le quotidien de l'héroïne, et apprendre à connaître les personnages qui sont au cœur de l'aventure. Par exemple, Pey'j le cochon est une sorte de croisement qui aurait mal tourné entre Pumba du Roi Lion et Porco Rosso. Il viendra rapidement épauler Jade au cours de ses pérégrinations, et son aide (enfin son poids) sera indispensable pour franchir certains obstacles. Par exemple, il pourra sauter sur des espèces de trampolines pour nous aider à accéder à des plates-formes situées en hauteur. Même si on ne peut jamais le contrôler directement, une touche permet d'actionner son attaque spéciale, qui consiste à se jeter lourdement sur le sol pour provoquer une puissante onde de choc. S'ensuit un ralenti à la Max Payne qui enveloppe les alentours pendant quelques instants. laissant juste le temps à Jade de déclencher des coups spécifiques avec son sceptre de combat. Par la suite, d'autres gros lourds viendront se joindre à nous, histoire de varier les plaisirs. Question maniabilité, Jade se prend en main très facilement. Vue de dos, notre journaliste d'élite possède à son actif une large panoplie de mouvements et d'attitudes qui n'a d'égal que sa grâce et sa souplesse au combat. En pressant simultanément des touches directionnelles et le bouton d'action, elle se met à effectuer de nombreux combos avec une facilité déconcertante. Il est également possible de déclencher un coup spécial dévastateur en

> On peut consulter les scores des courses d'hovercraft qui s'affichent un peu partout.







Jade et Morpheus dans les bas-fonds du monde réel.

maintenant la pression sur la touche d'attaque pendant un petit laps de temps, et lorsqu'on relâche tout, paf, elle virevolte dans les airs en tourbillonnant dans une gerbe monumentale de flammes et d'éclairs. Trop pratique les jours de fête.

Sauve qui peut

Ce qui est particulièrement jouissif dans BGE, c'est cette

grande liberté de déplacement laissée par le gameplay, un peu comme dans GTA 3. C'est bien simple, on peut quasiment passer des heures à flâner dans la nature, loin du métro parisien et de la folie des hommes, sans effectuer la moindre mission obligatoire. Évidemment, le scénario principal ne progresse que si l'on suit le cheminement imposé par le jeu, mais au moins, on peut avancer en prenant tout son temps. Au départ, Jade doit réunir un maximum de clichés de la faune environnante pour un laboratoire biologique. Il faut donc arriver à prendre de jolies photos, ni de trop près, ni de trop loin et avec un cadrage de qualité. On passe alors naïvement son temps à traquer des bestioles rarissimes en tout genre, comme des libellules géantes, des scarabées venimeux, des loutres véridique! – ou des Bishops hyperactifs – vraiment très rares. On peut ensuite revendre ses images au centre de recherche de manière à gagner sa vie et à pouvoir se payer des tranches de fromage (qui redonnent de l'énergie), des nouvelles cartes graphiques (qui rendent du goût aux jeux vidéo) ou les fameuses perles qui constituent la monnaie la plus précieuse du monde d'Hyrule, heu, d'Hyllis. Les points de vie de notre reporter de choc sont symbolisés par des petits cœurs en haut de l'écran, il est d'ailleurs possible d'augmenter leur nombre

Beyond Good & Evil
est une mine de trouvailles
où différents gameplay
s'entremêlent pour former
un tout cohérent,
qui s'impose comme un
formidable jeu d'aventure.



Ce gros nigaud espérait me flouer avec son jeu débile, mais c'était sans compter sur ma connaissance approfondie des épreuves de Fort Boyard.



Nirvana acoustique

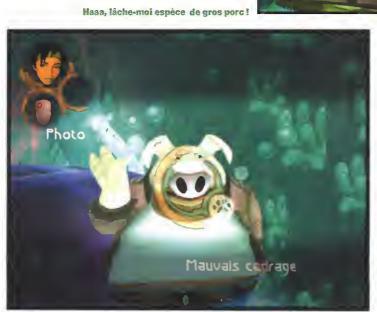
Alors là, j'ai du mal à en croire mes enceintes. Les musiques de BGE sont tout simplement épatantes. On passe des accords de piano mélancoliques aux sonorités discordantes asiatiques en fonction de l'environnement qui nous entoure; certains combats laissent place à un genre d'electro avec des basses bien puissantes et des samples de qualité, tandis que les courses d'hovercraft sont rythmées par des mélodies enjouées, dans le plus pur style Manu Chao. Je crois bien que tous les genres musicaux sont représentés, à part peut-être le metal-indus organique ou la techno amphibolique. Oui, j'ai des goûts variés, je sais.

Des petites séquences de plate-forme viendront nous rappeler à quel point on peut s'arracher les cheveux quand on n'est pas bien réveillé.



N'hésitez pas à photographier le cochon, sa jolie bouille de porc peut vous rapporter gros. J'ai même réussi à le photographier une seconde fois, le centre de recherche m'a payé les clichés en le prenant pour une espèce inconnue.

grâce à des bonus prévus à cet effet, et ainsi permettre à Jade d'encaisser davantage de coups (oh tiens, exactement comme dans Zelda...). Des bornes disséminées un peu partout dans le pays permettent aussi de s'approvisionner en bonus divers. Le système de sauvegarde est également basé sur ce principe, puisqu'il faudra attendre de se retrouver devant une borne prévue à cet effet pour conserver sa progression. Oui, c'est typiquement console comme méthode, mais il faut avouer que ça limite le syndrome « je-save-toutes-les-troissecondes-sans-me-soucier-de-rien, et j'avance le plus vite possible en avalant mon sandwich »... C'est Tbf qui va râler.



Cet abruti de Pey'j ne peut pas s'empêcher de nous faire coucou guand on essave de prendre une photo.



« Iceberg droit devant ! »

Les délices de la glisse

Régulièrement, de nombreux petits détails viennent enrichir le

déroulement de l'aventure. Par exemple, au bout d'un moment, on pourra fixer un zoom numérique sur l'objectif de son appareil photo. Ca peut paraître anodin dit comme ça, mais c'est extrêmement utile pour prendre des clichés en restant à distance comme un gros lâche. Jade peut également poursuivre son safari-photo en voyageant à bord de l'hovercraft que les développeurs ont gracieusement mis à sa disposition. En fait, il s'agit du principal moyen de locomotion de l'héroïne pour se rendre aux différents endroits-clés de l'aventure. C'est un véritable régal de parcourir les larges étendues du royaume en fonçant à toute allure dans les ruelles de la capitale, une vaste cité vétuste et splendide à moitié engloutie par la mer. On croise alors d'autres vaisseaux qui sillonnent les avenues dans leurs couloirs aériens respectifs, on peut admirer le changement jour/nuit qui plonge la ville dans des ambiances radicalement différentes tandis que de larges écrans publicitaires diffusent leurs programmes en boucle. Bref, c'est vivant et ça donne envie de s'arrêter un peu partout pour acheter n'importe quoi.

Hyllis, une ville qui bouge

Vous avez un projet, une envie? Un besoin d'argent? N'hésitez pas

à vous inscrire pour participer aux courses d'hovercraft. C'est typiquement le genre de gameplay alternatif que l'on rencontre dans BGE. On dispute une épreuve acharnée face aux autres concurrents, exactement comme dans un petit



Beyond Good & Evil

F-Zero très basique. Ainsi, en remportant la course, on obtient une perle qui pourra nous permettre d'acheter des pièces supplémentaires pour customiser notre hovercraft, comme par exemple un nouveau moteur, des boosts ou des kits de réparation. Lors de mon premier passage en centreville, je me suis abonné au journal officiel du coin et au magazine Hyllis Futé, Maintenant, j'obtiens régulièrement les dernières infos importantes, les bons plans utiles et les adresses des endroits les plus branchés pour mes sorties du samedi soir. Un peu plus loin, on peut s'arrêter pour visiter le quartier piéton. On entre dans un bar, l'ambiance est feutrée et chaleureuse. On croise de nombreux personnages qui vaquent à leurs occupations, d'autres nous suivent du regard quand on passe un peu trop près d'eux, certains répondent plus ou moins gentiment aux questions qu'on désire leur poser. Bref, on a réellement le sentiment d'évoluer au cœur d'un univers qui n'a pas attendu notre arrivée pour exister.

Paparazzi pour la bonne cause

Plus tard, Jade s'engage dans une organisation de résistants en quête de vérité. Il faudra alors

participer à des missions d'infiltration en plein cœur des bases ennemies appartenant aux militaires censés nous protéger, tout en gardant précieusement son appareil photo, histoire de conserver quelques souvenirs et accessoirement de ramener des preuves tangibles pour tenter de soulever la population. C'est comme ça qu'au fur et à mesure de la progression, on prend pleinement conscience de la richesse du scénario et croyez-moi, on ne



Sur quel bouton j'appuie là?

Manie habilitée

BGE sortira sur toutes les plates-formes. PC, PlayStation 2, Nintendo GameCube ou XBox, tout le monde pourra profiter des aventures de Jade. Même si la version PS2 semble souffrir de quelques animations saccadées, Ubi Soft a tenu à optimiser ses conversions en fonction des supports. La version PC a fait l'objet d'un travail minutieux concernant la transposition de la maniabilité console au duo clavier/souris. Le résultat est convaincant et hormis quelques problèmes dus aux changements de caméra, le tout reste parfaitement jouable. Comme quoi, un développement multi plates-formes peut être réussi. Dites les gars, vous voulez pas donner des cours à certains ?



Une loutre bipède ???

Centr

C'est incroyable

Sortez les pinceaux

Une bonne partie des types qui ont bossé sur ce projet viennent

🗪 1000 / ANIMAUX 🖔

2000

directement du monde de l'animation traditionnelle, et ça se voit. Beaucoup de soin a été apporté au design des personnages, et leurs animations faciales sont absolument sidérantes, c'est véritablement digne d'un grand dessin animé. Il va sans dire que les décors sont du même acabit, la palette de couleurs est utilisée à bon escient et chaque niveau possède un charme qui lui est propre, bref, les environnements n'ont pas été copiés/collés à la va-vite juste avant le weekend de la sortie du soft... En tout cas, le rendu artistique est exceptionnel. Idem pour le moteur du jeu qui s'avère parfaitement huilé et qui permet de retranscrire à merveille la richesse du royaume d'Hyllis. Les plans d'eau sont somptueux et les éclairages dynamiques font travailler nos puces graphiques dans la joie et la bonne humeur. L'interface est parfaitement intuitive et ergonomique: bouton droit pour les actions et bouton gauche pour annuler. Les menus sont clairs, les commandes simplifiées à l'extrême. bref, tout est mis en œuvre pour que le joueur reste absorbé par l'aventure. Enfin, l'1.A. des personnages secondaire est irréprochable. je n'ai pas encore eu envie de voir le groin de Pey'j dans mon assiette suite à une mésentente d'ordre technique. Il suit parfaitement l'héroïne et ne reste jamais stupidement bloqué par une touffe d'herbe ou un petit caillou. Tant mieux

vous scotcher à l'écran pendant plusieurs heures.





Tiens, la météo n'avait pas annoncé ce temps-là...



3+ TFACT

upoginio WIRELESS



Beyond Good & Evil

Un peu de technique

Le moteur du jeu, le « Jade », a été concocté par l'équipe d'Ubi Soft et une version modifiée est utilisée dans Prince Of Persia : Les Sables du Temps. Autant dire qu'il a fait ses preuves et qu'il affiche moult détails avec une facilité déconcertante. Évidemment, pour conserver une bonne fluidité, mieux vaut posséder une machine en phase avec son temps, comme un Athlon 2 GHz et une GeForce 4. Avec ça, roulez jeunesse, le plaisir est assuré. À noter, le jeu adopte le format 16/9.

Les Boss nous laissent généreusement une bonne grosse perle, histoire qu'on puisse pratiquer le shopping à outrance dans les rues de la capitale.



Hop, dans le caddie

Bon, on va pas y passer la journée, hein. Remarquez, moi,

ça ne me dérangerait pas de vous parler du jeu dans ses moindres détails, je suis payé pour. Mais le Joystick tout entier suivi du prochain numéro n'y suffiraient pas, et je pense qu'il me serait difficile de négocier autant de pages avec mon rédac chef adoré (ndlr: fayot!). De toute façon, vous l'avez compris, BGE est un grand jeu (oui je sais, ça rime). En fait, c'est l'archétype du bon titre de Noël qui vous prend aux tripes, auquel vous pensez pendant le repas familial en faisant semblant de participer à la conversation. Malgré tout, on peut reprocher quelques petites choses au dernier bébé d'Ubi Soft. À mon avis, le plus gênant sur la version PC – le jeu existe aussi sur consoles -, ce sont ces satanés renversements de maniabilité. Je m'explique : à certains endroits, la caméra change de position et les directions s'inversent. Le bas devient le haut, et vice versa, c'est très énervant, Jade faisant demi-tour si vous ne réagissez pas assez vite. Enfin, comme je vous le disais au début, BGE emprunte énormément d'éléments à différents univers connus. Du coup, certains passages laissent une légère impression de déjà-vu, que ce soit au niveau des personnages ou des ambiances. Malgré tout, Beyond Good & Evil reste une mine de trouvailles où différents gameplay s'entremêlent pour former un tout uniforme et cohérent, et s'impose sans problème comme un formidable jeu d'aventure. Voilà, je crois qu'il est temps de féliciter nos petits Français d'Ubi Soft pour l'extraordinaire boulot qu'ils viennent de réaliser. C'est pas tous les jours que l'on peut pousser du cocorico en bombant

Blutch



L'haleine tueuse. Un danger toujours trop répandu.

Attention, ce jeu rend fou.





En Deux Mots

UNE HISTOIRE PASSIONNANTE, PLEINE DE POÉSIE ET DE PERSONNAGES ATTACHANTS. BEYOND GOOD & EVIL NOUS PLONGE DANS UNE AVENTURE AUX MULTIPLES FACETTES, OÙ SE MÊLENT ACTION ET ÉMOTION AVEC MAES-TRIA. ÇA CHANGE DES JEUX SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE...

- L'univers, riche et captivant
- Un gameplay fourmillant de bonnes idées Une histoire travaillée et intéressante
- La maniabilité parfois crispante selon les angles de caméra
- Certains passages laissent une impression



La cité d'Hyllis au coucher du soleil. Admirez les écrans publicitaires. Dans la vraie vie, ils vous saouleraient déjà. Volants ou pas.









AH LÀ LÀ, ON L'AURA ATTENDU NOTRE HIDDEN & DANGEROUS 2.

RENDEZ-VOUS COMPTE, BIENTÔT QUATRE ANS QU'ILS LE DÉVELOPPENT

EN SECRET AU FIN FOND DE LA RÉPUBLIQUE TCHÈQUE, ENTRE DEUX

PARTIES D'OPERATION FLASHPOINT... ENCORE UN PEU ET J'AURAIS EU LE

TEMPS DE DÉBUGGER LE PREMIER ÉPISODE ! ALORS, ÇA VALAIT LE COUP

D'ATTENDRE ? OUI. AH ZUT, ÇA, JE SUIS CENSÉ LE DIRE À LA FIN.





Salut Zizou, comment ça va ce matin ?



Votre mission : diriger quatre soldats endurcis et blasés à travers un tas d'endroits branchés de la Seconde Guerre mondiale.

ans les années 40, c'était vraiment la grande classe de bosser pour le SAS. Pour ceux qui se posent encore la question, je précise qu'il ne s'agit pas d'une variante d'un syndrome respiratoire atypique, non, le SAS, c'est le Spécial Air Service britannique, le fameux groupe d'intervention militaire. Lors des nombreux voyages organisés par la direction, les salariés de l'époque devaient régulièrement effectuer des opérations ultrasecrètes derrière les lignes ennemies. Au moins, c'était l'occasion de voir du pays sans trop se poser de questions : pas de passeport, pas de douane, rien, juste un bon fusil en cas de contrôle inopiné des autorités locales. Dans Hidden & Dangerous 2, figurez-vous qu'on va pouvoir revivre ces folles escapades d'antan. On aura donc la lourde tâche de diriger un maximum de quatre soldats endurcis et blasés à travers un tas d'endroits branchés de la Seconde Guerre mondiale, de la Norvège à l'Europe centrale en passant par l'Afrique du Nord. Et à l'époque,

SAS discute

croyez-moi, on savait s'amuser.

Évidemment, selon le type de mission, il faut équiper

consciencieusement sa petite équipe avec du matériel adapté, afin que personne ne se retrouve complètement démuni une fois arrivé à l'étranger. Les armes de Hidden 2 sont d'ailleurs totalement fidèles à leurs modèles historiques, et toutes les caractéristiques qui y sont associées sont à prendre en considération avant de partir fouler les terres de l'Axe. En fait, la gestion de l'équipement est un élément extrêmement important dans Hidden & Dangerous. Les personnages possèdent

Mince alors, au prix où est l'essence!









CONFIG MINIMUM 1,4 GHz, 512 Mo,

GEFORCE 3 TI200

ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR ILLUSION SOFTWORKS

RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX V.O.



Hidden & Dangerous 2

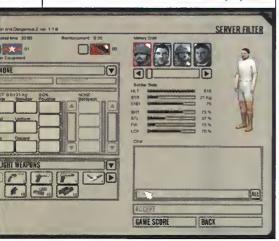
un nombre d'emplacements prédéfinis, et ils ne pourront transporter que les armes ou les objets qui entreront dans leurs poches, ni plus ni moins; n'espérez donc pas ramener deux ou trois modèles de lance-roquettes à la maison pour impressionner votre copine le soir venu. Heureusement, on peut tout de même équiper les plus costauds d'un sac à dos pour transporter davantage de matos, mais même dans ce cas-là, chacune des cavités de la sacoche est scrupuleusement prise en compte par le programme. Vous voyez, il faut commencer à faire chauffer ses neurones avant même d'entamer la mission pour arriver à partir avec un équipement adapté. Le coup du type qui a risqué sa vie pendant trois plombes pour dénicher des documents secrets, et qui n'est même pas foutu de les photographier une fois sur place parce qu'il a préféré garder un bazooka plutôt que son appareil photo, ça arrive plus souvent qu'on ne le pense dans Hidden & Dangerous.

Hidden & Dangerouste

Inutile de préciser qu'ici, les dégâts sont infligés de manière

réaliste; nos hommes exprimeront donc quelques réticences avant d'avaler plusieurs boulettes de plomb, surtout si leur circonférence dépasse les 9 mm... Par rapport au premier épisode, un nouveau système d'ordres via un menu contextuel a été implémenté et rappelle furieusement celui d'Operation Flashpoint. Il est ainsi bien plus pratique de synchroniser ses attaques, puisqu'il n'est plus nécessaire de sélectionner ses petits soldats les uns après les autres en leur tirant l'oreille pour les obliger à se positionner correctement au moment d'un assaut. En ce qui concerne l'interface et la maniabilité, le jeu nous laisse le choix entre la vue à la première et à la troisième personne. On peut également accéder à une vue du réticule de notre arme principale, de manière à viser de façon bien plus précise et réaliste. Tout comme dans Splinter Cell, on a aussi la possibilité de

> L'interface est très bien conçue et permet de gérer facilement la tonne de matériel proposée.





Allez reviens gamin, sors de la maison l Je te ferai absolument aucun mal!

moduler la vitesse de sa course grâce à la molette de la souris. Ce système a fait ses preuves et il s'avère réellement intuitif dans le feu de l'action. Mais le gros point fort de Hidden 2, c'est son gameplay qui développe à l'extrême le parti pris de la liberté d'action. Pendant le briefing, on nous expose les objectifs à atteindre, et ensuite, hop, on se démerde comme en 40 : « Voilà un complexe souterrain grouillant de soldats enragés. Rapportez-nous tel ou tel objet ultrasecret, faites sauter tout ça et surtout, n'oubliez pas de refermer la porte avant de sortir, merci ». Ensuite, chaque joueur choisit sa méthode. Pour vous donner une idée, c'est un peu comme dans Hitman 2 : on peut la jouer silent assassin et ainsi s'infiltrer pour descendre les Allemands un par un avec une aisance à faire pâlir le Predator, ou bien endosser le rôle du soldat furieux qui n'écoute que sa mitrailleuse et qui n'est à l'aise que dans un bain de sang monumental. Même si c'est le sien.

L'armée de terre recrute

Les objectifs se résument souvent à rapatrier des potes qui

ont poussé un peu trop loin leur visite derrière les lignes ennemies, à anéantir des réserves de matos ou de soldats, à jouer les paparazzi cachés et dangereux aux abords d'un complexe d'armement ou encore à s'inviter à la surprise-partie du 4e régiment de la Wehrmacht, avec des bières anglaises et des fusils alliés, histoire de bien déconner. Bref, on ne s'ennuie pas, d'autant plus



L'herbe, il parait que ca purge les intestins. Si si, mon chien il en mange après chaque repas. Alors ie me suis dit : pourquoi pas ?

Au lieu de finir la campagne trois fois d'affilée, on peut s'amuser à rejouer ses missions préférées différemment grâce aux nombreux modes solo disponibles. En fait, tout comme dans la série des Rainbow Six, on retrouve le classique mode Loup Solitaire, où il faut se débrouiller seul à la John McClane dans un niveau grouillant d'ennemis, ou, plus original, un mode Carnage dont je vous laisse deviner le principe!

Mais ils l'ont mis où le Coop ?

Hérésie I Impossible de rejouer les missions de la campagne solo en Coopératif l Allez dites, vous allez blen nous sortir un bon gros patch pour réparer ça, hein ? Slerra l'avalt bien fait pour SWAT 3, ce qui avait d'ailleurs eu pour effet immédiat de relancer l'intérêt (et les ventes) du soft. Pour se consoler, on a tout de même droit à des modes multi très sympa avec des objectifs à atteindre comme, par exemple, parvenir à photographier des emplacements précis en s'infiltrant dans la base adverse, protéger une forteresse ou un pont stratégique lors de batailles épiques en mode Occupation avec tout un tas de véhicules à utiliser. Mais bon, rien de complètement révolutionnaire. Pour l'Instant, Hidden & Dangerous 2 reste donc un jeu solo, Snif.

que de nombreux rebondissements empêchent la monotonie de venir s'immiscer dans le déroulement de la campagne principale. Par exemple, au début du jeu, on suit un résistant qui nous guide à travers la forêt pendant un bon moment, histoire de retrouver un pilote qui s'est écrasé dans les environs. Il nous aide ainsi à éviter les patrouilles allemandes qui sillonnent les routes – il modifie d'ailleurs son itinéraire d'une partie sur l'autre – et quand il ouvre enfin la bouche pour nous dévoiler l'emplacement exact de notre ami l'aviateur perdu, paf, il se fait descendre par un



Hé, Karl, c'était pour rire ! Tu m'en veux pas, hein dis ?



Raoul Vigier, instructeur en chef de son état.

De nombreux rebondissements empêchent la monotonie de venir s'immiscer dans le déroulement de la campagne principale.

Lors d'une fusillade, ordonnez
à vos hommes d'effectuer un tir
de barrage. Pendant
qu'ils videront aveuglément
leurs chargeurs sur l'ennemi,
vous pourrez atteindre une



un bon casse-croûte pendant

que tout le monde sera obligé

de rester à couvert.

La conduite des véhicules est vraiment très agréable.
On peut même déraper comme un gros malade
avec le frein à main.



Les matinées sont fraîches sur la banquise, mais ça vaut le coup de se lever tôt.

Allemand maladroit. Pas de bol, on doit donc se débrouiller seul pour terminer la mission, coûte que coûte. En ce qui me concerne, j'ai coiffé sa toque, je lui ai fait les poches pour vérifier qu'il n'avait rien d'intéressant sur lui et j'ai continué ma route après m'être promis de le venger jusqu'à la mort.

Dis papi, racontemoi la guerre

J'ai froid. Il fait nu:t. Je tremblote, mon pistolet automatique à la main.

l'aimerais sourire à Brad qui est allongé à côté de moi dans cette grande étendue neigeuse, mais impossible, mes lèvres sont bien trop gercées et je n'ai pas emporté mon stick labial adoré. Soudain, j'entends des voix résonner au loin. Deux Allemands s'approchent en discutant. C'est maintenant ou jamais. Je surgis de derrière le sapin tandis que Brad et les autres me couvrent, et pan, je descends le premier garde qui s'effondre dans la neige sans avoir pu livrer l'intégralité de sa recette de choucroute bavaroise à son collègue qui, horrifié, reste figé. Je décide alors de loger une cartouche dans sa jambe, de manière à ce qu'il laisse tomber sa mitraillette. Du coup, il comprend mon message, lève les mains au ciel et s'affaisse. Je l'attache et le dispense de son uniforme. Sur les bons conseils de Brad, on finira par le laisser là, en caleçon dans la neige et les flocons tourbillonnants, avant de s'éloigner en riant si fort que Hitler lui-même aurait pu nous entendre. Un peu plus tard, l'uniforme me permettra de passer inapercu l'espace de quelques



Hidden & Dangerous 2

J'aime le gruyère

La balistique a été extrêmement développée. En plus du soin qui a été apporté aux paramètres classiques tels que la portée des armes, leur puissance de feu ou leur précision, on peut transpercer certaines matières. Par exemple, il est possible de toucher un ennemi en tirant au travers d'une palissade en bois ou en criblant une porte. Les ricochets sont également de la partie puisqu'il n'est pas rare de voir ses tirs déviés au moment où ils heurtent des parois métalliques. Honnêtement, depuis SWAT 3 (tiens, encore lui), je n'ai pas vu beaucoup de jeu gérer la balistique de cette façon.



Il est évidemment possible de s'emparer des mitrailleuses ou des canons que l'on croise en cours de route.

secondes, juste avant que les taches de sang sur le pantalon ne trahissent ma véritable identité de farceur anglais. Bref, la liberté d'action est considérable, et le soin du détail qui a été apporté à ce titre est assez phénoménal.

Le plaisir n'est pas dans la ligne droite

Bien évidemment, il est possible de prendre le contrôle des différents engins que l'on croise

pendant le déroulement d'une mission. Dans la plupart des jeux, lorsqu'on rencontre un véhicule, on a beau écraser frénétiquement la touche d'action, rien à faire, il est souvent impossible de monter à bord d'une voiture ou d'un half-track. J'ai même pas dit « conduire » hein, là c'est encore plus rare. Alors oui, parfois, les développeurs tentent de nous donner la vague impression d'être

aux commandes d'un tank qui reste bloqué dans un couloir bien déterminé à l'avance. La plupart du temps, on se retrouve au fond d'un grand canyon, avec l'impossibilité d'aller à droite ou à gauche, un peu comme dans Medal of Honor. Mais là, dans Hidden & Dangerous 2, on est enfin considéré comme des grands garçons capables de déterminer s'il est sage ou non de monter à bord d'une voiture pour traverser une partie du niveau, ou s'il est préférable de continuer à pied. En plus, nos coéquipiers peuvent servir à autre chose qu'à dormir à l'arrière du véhicule. Par exemple, lorsqu'on se retrouve à l'intérieur d'un camion. les autres soldats se positionnent d'eux-mêmes à l'arrière et peuvent tirer sur les ennemis qui s'agitent autour du poids lourd. Dans le même genre, lorsqu'on prend les commandes d'un blindé, nos braves gars s'installent confortablement au poste de mitrailleur ou de canonnier sans se faire prier.

Hideux ? Non, Hidden!

Je dois tout de même avouer que les trois premiers niveaux de

Hidden 2 ne sont pas vraiment spectaculaires ou tripants. En fait, il faut attendre d'arriver sur les icebergs de l'Arctique à la lumière du petit matin pour saisir toute la quintessence du soft. À partir de ce moment-là, les niveaux deviennent vraiment agréables à jouer, avec des situations suffisamment variées pour scotcher l'amateur d'action/tactique à sa souris pour, au minimum, une quinzaine d'heures de jeu... voire beaucoup plus si vous jouez en prenant soin d'essayer un maximum de possibilités ou si vous vous lancez dans les différents modes proposés en solo (voir l'encadré « Multisolo »). En plus, la réalisation du soft est vraiment somptueuse. Les attitudes des personnages sont magnifiques, les touffes d'herbe plient sous les soldats qui rampent au sol et les animations ragdoll des corps qui s'effondrent sont toujours du plus bel effet. Lors d'une fusillade, les ennemis n'hésitent pas à tirer au hasard par-dessus les obstacles, attendent d'être en nombre suffisant

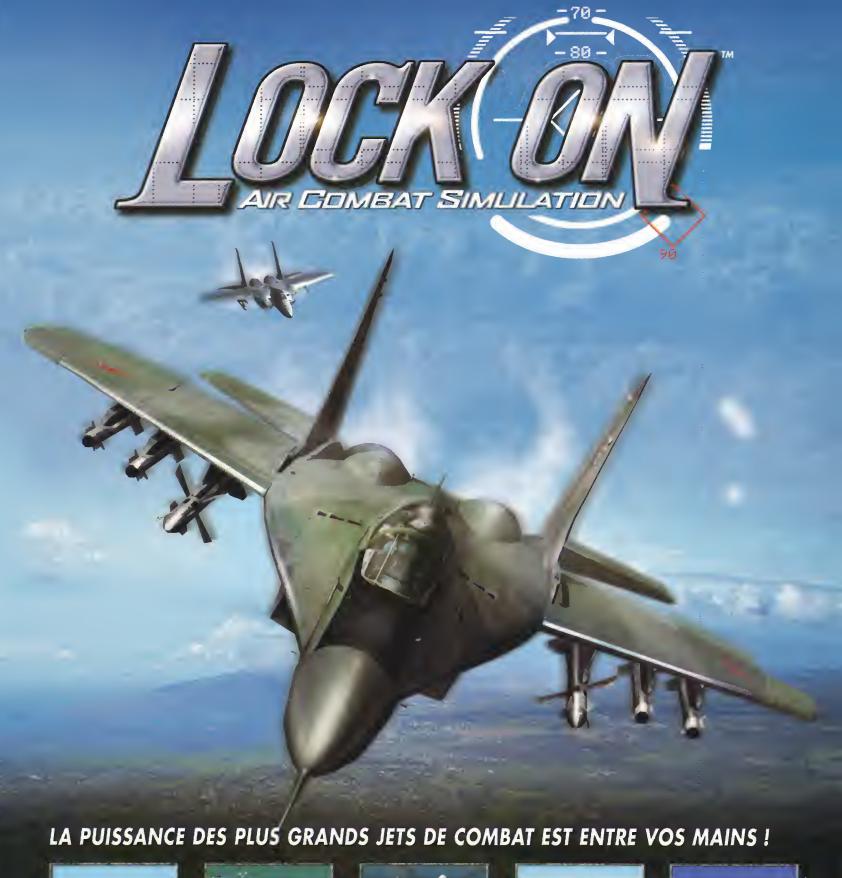








Eh, l'avion, on fait la course?













PILOTEZ 8 DES PLUS FAMEUX AVIONS DE COMBAT ULTRA-MODERNES (DE L'A-10A WARTHOG AU SU-33 FLANKER D)



PRENEZ LA TÊTE DE 20 MISSIONS INDIVIDUELLES À COUPER LE SOUFFLE



UN RÉALISME INÉGALÉ ET UN NIVEAU DE DIFFICULTÉS PARAMÉTRABLE POUR ENCORE PLUS DE SENSATIONS FORTES



EN FACE À FACE OU EN MODE MULTIJOUEUR (JUSQU'À 8 EN RÉSEAU LOCAL), DEVENEZ LE MAÎTRE DU CIEL











c 2003 Ublish Entertainment. All rights reserved. Lock On. Strategic Simulation, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft lago are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Hidden & Dangerous 2

Hep, toi, file-moi les clés du sous-marin!



Le champ de vision permet d'y voir clair à des kilomètres à la ronde, il est très utile de se placer au sommet des montagnes pour observer le terrain avec des iumelles.



En Deux Mots

ENFIN UN GRAND TITRE OUI VIENT REJOINDRE OPERATION FLASHPOINT AU PANTHÉON DES MEILLEURS JEUX D'ACTION/TACTIQUE. MAIS ATTENTION, HIDDEN & DANGEROUS 2, C'EST COMME UNE BONNE BOUTEILLE DE BORDEAUX: ÇA NE S'AVALE PAS N'IMPORTE COMMENT, IL FAUT SAVOIR EN PROFITER LENTEMENT POUR ARRIVER À CERNER LES DIFFÉRENTES SAVEURS SUCCESSIVES QUI NE SE DÉVOILENT OU'AU FUR ET À MESURE DE LA DÉGUSTATION. VOUS ÈTES PRÉVENUS, IL NE SERA PAS DONNÉ À TOUT LE MONDE DE SAVOIR L'APPRÉCIER.

TECHNIQUE

ARTISTIOUS

- La liberté d'action
- Le réalisme des véhicules, des armes, des environnements
- Une ambiance époustouflante
- Pas de mode Coopératif
- J'ai vu des bugs
- L'I.A., parfois défaillante

avant de venir nous déloger d'un recoin, se replient en exploitant intelligemment la couverture offerte par les éléments du décor, bref, les séquences d'action sont saisissantes. L'ambiance des niveaux n'est pas en reste : de temps à autre, des bourrasques de vent soulèvent des petits nuages de poudreuse qui virevoltent dans les airs, des morceaux de glace se décrochent des icebergs dans un vacarme assourdissant, les textures en Afrique comptent parmi les plus belles que j'ai pu admirer – pour l'instant – dans un jeu vidéo, le tout dans une ambiance véritablement digne des meilleurs films de guerre qu'ait vu défiler le grand écran, avec un fond musical orchestré de main de maître, à grand renfort de percussions et de cuivres puissants. Boudiou, j'en ai encore l'oreille qui siffle.

Zut. raté

Dommage. Oui, si les développeurs ne s'étaient pas affolés pour

sortir leur jeu dans les temps (comprenez juste au bon moment pour le glisser dans la hotte du père Noël), c'était le 9/10 assuré doublé du mégastar. Bon, là c'est déjà pas mal hein, surtout que je suis pas du genre à noter à la légère. En fait, les défauts de Hidden 2 tiennent plus du manque de finition qu'à des erreurs de gameplay à proprement parler - mode Coopératif mis à part, voir l'encadré sur le multijoueur. Premièrement, j'ai remarqué la présence de certains bugs, et j'ai dû me retrouver sous Windows une ou deux fois en l'espace d'une après-midi intensive de jeu. Rien de grave, mais c'est tout de même flippant, surtout quand on connaît le passif de la série en matière de bugs vicieux. Plus embêtant, l'I.A. des ennemis montre parfois des signes de faiblesses. Bon, pas autant que Bishop ces derniers temps, mais ça la fout mal de voir des soldats qui ne réagissent pas au quart de tour sur certaines actions ; on dirait qu'ils attendent parfois d'avaler goulûment une barquette entière de pruneaux avant de se mettre à couvert. Enfin, il me semble essentiel de préciser une fois de plus que le joueur en quête d'action pure et dure ou d'un FPS à la Medal of Honor risque d'être fortement déçu. Hidden & Dangerous 2 s'adresse en priorité aux joueurs patients, à ceux qui aiment prendre le temps de se plonger dans une véritable ambiance, de passer une heure à sélectionner du matériel ou à élaborer des tactiques différentes pour remplir les objectifs. En gros, si vous avez aimé Operation Flashpoint, Raven Shield, le premier Hidden ou même la série des Hitman, vous allez clairement en avoir pour votre argent. Pour les autres, je pense quand même que ce nouveau volet est suffisamment souple et comporte un gameplay assez novateur pour arriver à vous intéresser. Oh, et puis faites ce que vous voulez, moi j'y retourne. À l'année prochaine!

Blutch

Un peu de technique

Très honnêtement, vu la qualité graphique du soft, on peut tranquillement affirmer que Hidden 2 a fait l'objet d'une optimisation minutieuse. Sur un Athlon XP 2600 +, 512 Mo de RAM et une GeForce 3 Ti200, c'est très fluide en 1152x864 x 32 bits. Avec une carte graphique de dernière génération, la qualité des textures et des effets graphiques contribuera nettement à intensifier votre expérience ludique, mais les configurations plus modestes ne seront pas pénalisées.

On peut descendre les petits navions qui font des ronds dans l'air si on a pris soin d'emporter des armes un peu plus puissantes que le couteau de combat.



Nan, si vous plaît, pas le pantalon, il est tout neuf!







TETEMPLE DII MAL ELEMENTAIRE

A GLASSIG GREYHAWK
ADVENHURE

Gамерво.сом

"vous serez accros à vie!"

 $J_{\text{OYSTICK}}:8/10$

pc Jeux: 89%

"c'est tout simplement superbe et d'une variété bienvenue "

Replongez dans Greyhawk

WWW.GREYEXWKGAME.COM



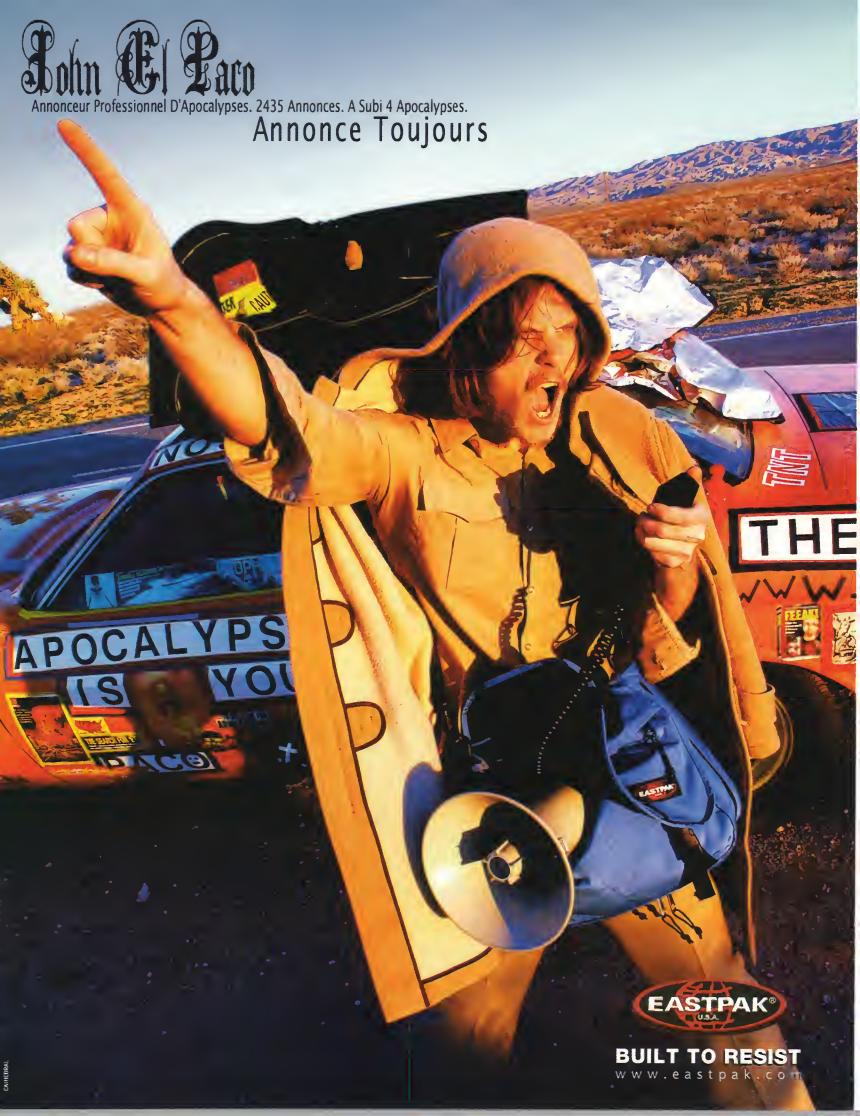












70 jeux, 70 raisons

e prendre le bus • (2) de ne pas regarder d'émissions sur la pêche • (3) d'attendre à la laberie • (4) de ne pas aimer la philatélie • (5) de commander des pizzas • (6) d'attraper une gastro •

(7) de ne pas sortir en boîte • (8) à son ex • (10) de ne pas don petit frère • (12) de ne pas se de caleçon • (14) de ne pas ter-

(16) de vendre sa télé * (17) de dérégler l'horloge du blier ses clés * (20) d'attendre le métro * (21) de boire plus de café * (24) de prendre son temps (27) de ne pas écouter de country * (28) de ne plus vacances en Sibérie * (30) d'être en avance * (31) ne pas surveiller son poids * (34) de ne pas foot * (36) d'arrêter de fumer * (37) de ne pas correspondant tinlandais * (39) de ne pas faire abonnement à la bibliothèque * (41) de ne pas de ne pas se ronger les ongles * (44) de ne pas de cyclisme * (46) de ne pas se raser * (47) de ne

de ne pas avoir d'aquarium • (9) de ne pas répondre - uer à manger au chien • (11) de garder son laver les dents • (13) de ne pas penser à changer muner un puzzle • (15) de ne pas aller à la piscine • salon • (18) de ne pas mettre le couvert • (19) d'ourelativiser • (22) d'abandonner le skate • (23) de • (25) de ne pas dormir • (26) de poser un lapin • collectionner de pin's • (29) de ne pas partir en d'être en retard • (32) d'arrêter le solfège • (33) de arroser les plantes • (35) de louper un match de rentrer à la maison • (38) de ne plus écrire à son la vaisselle • (40) de ne pas manger • (43) aller chez le coiffeur • (43) d'assister à une étape pas nettoyer le micro-ondes • (48) de ne pas aller

au musée • (49) de ne pas ouvrir son courrier • (50) d'éviler sa sourée de fin d'année • (51) de ne pas lenir compte de la méléo • (52) de faire le mort • (53) de manger à trois heures du matin • (54) d'aller promener sa grand tante • (55) de ne plus jouer au babyfoot • (56) d'avoir son frigo vide • (57) de ne plus aller à la patinoire • (58) de ne pas mauger le poulet du dimanche • (50) de ne plus jouer au foot dans le salon... • (70) de ne pas changer la litière du chat.











exclusivité

exclusivité

Choisissez parmi plus de 70 jeux javaim à télécharger sur votre portable i-modeim, des grands classiques aux nouveautés; action, shootem up, sport, areade, puzzle, cartoon... et des exclusivités!

Pour seulement Oà3€/mois, souscrivez au site i-modet de l'éditeur de jeux de votre choix et téléchargez son catalogue de jeux en bénéficiant chaque mois de toutes les nouveautés.

Tant que vous restez abonné, jouez autant que vous voulez et partagez vos scores

Jusqu'au 18 janvier 2004, téléchargez et jouez gratuitement à plus de 70 jeux javam sur les nouveaux téléphones i-modem**

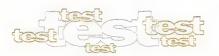
i-mode™: c'est simple, ça marche.

www.imade.fr

En complément d'un Forfait 2H ou plus d'une durée de 12 mois et d'un accès i-mode. Tarifs des services fixés par les éditeurs (voit sur deur site une le 12 mois et d'un accès i-mode. Tarifs des services fixés par les éditeurs par deur site une le 12 mois et d'un Aurit de 12 mois et d'un accès i-mode de 12 mois et autre en magazin. 2 une consensation de 12 mois et d'un Forfait Coule i-mode 750 Ko. A l'issue de 12 mois et d'un Forfait Coule i-mode voit et d'un accès i-mode de 12 mois et d'un Forfait Coule i-mode 750 Ko. A l'issue de 12 mois et d'un Forfait Coule i-mode voit et d'un accès i-mode de 12 mois et d'un Forfait Coule i-mode 750 Ko. A l'issue de 12 mois et d'un Forfait Coule i-mode voit et d'un accès i-mode de 12 mois et d'un Forfait Coule i-mode voit Ko. A l'issue de 12 mois et d'un forfait coule i-mode voit et d'un accès i-mode de 12 mois et d'un forfait coule i-mode voit et d'un accès i-mode de 12 mois et d'un forfait coule i-mode de 12 mois et d'un forfait coule i-mode voit et d'un accès i-mode et d'un forfait coule i-mode et d'un forfait coule i-mode et d'un forfait coule i-mode et d'un accès i-mode et d'un accès i-mode et d'un forfait coule i-mo



Bouygues Telecom





La Hollande est aussi à l'aise dans les dribbles que dans la fabrication de fromage orange.

Pro Evolution Soccer 3

SIMULATION OE FOOT

BIENTÔT TROIS ANS QUE LES PAUVRES AMATEURS DE FOOT SUR PC LORGNENT SUR LES PRO EVOLUTION SOCCER DE NOS AMIS CONSOLEUX. OUI CAR CHEZ NOUS, FIFA RÈGNE EN MAÎTRE DEPUIS DES ANNÉES ET IMPOSE TYRANNIQUEMENT SON GAMEPLAY ARCADE, SANS L'OMBRE D'UN CONCURRENT... TIENS, MAIS QUE SE PASSE-T-IL, MONSIEUR EA SPORTS ? POURQUOI TU TREMBLES DE PARTOUT EN CLAQUANT DES DENTS ?

'ai l'impression qu'il va falloir s'y faire. Oui, cette fois encore, il vous faudra une manette digne de ce nom si vous comptez profiter pleinement de PES 3. Bon c'est sûr, vous pouvez toujours essayer de brancher un joystick ou tenter d'y jouer avec un volant à retour de force, mais j'aurais du mal à vous garantir un plaisir de jeu optimal. Non, ce qu'il vous faut, c'est une manette comparable à celle de la PlayStation 2, avec le même nombre de boutons et tout le toutim. Oui, arrêtons de nous voiler la face, ouvrons nos petits yeux collés et regardons la vérité en face : le pad est en train de devenir un accessoire indispensable, que dis-je, un périphérique incontournable pour tout bon joueur sur PC, au même titre que le clavier, le lecteur de DVD, la Freebox ou le verre de coca. Voilà, vous êtes prévenu. Bon, même si la plupart d'entre vous connaissent déjà bien la série des Pro Evolution Soccer, il va falloir en expliquer le principe à tous les types étranges qui n'ont jamais lâché leur souris et qui ne soupçonnaient même pas l'existence d'une console Sony. Dis Fumble, viens voir, j'ai des trucs à t'expliquer!

FIFA se trouve, f'est bien

Asseyez-vous, fermez les yeux et concentrez-vous très fort. Pouf, voilà, vous

venez d'oublier tous les mécanismes et les rudiments de la série des FIFA. Ohé, c'est bon, vous pouvez rouvrir les yeux. Dans PES, il est quasiment impossible de traverser le terrain avec le goal et d'aller marquer en retournée acrobatique tout en regardant la télé, non, c'est pas avec le titre de Konami qu'on va obtenir des scores de baby-foot. Nous sommes donc bel et bien en présence d'une simulation. Entendez par là qu'il va falloir apprendre à maîtriser tout un tas de notions avant d'espérer s'approcher de la surface de réparation. On peut ainsi effectuer différents types de passes courtes, longues ou en profondeur avec les quatre boutons de base, tandis que la course s'enclenche tout naturellement en maintenant enfoncée une des gâchettes du pad. Malgré tout, il faut s'entraîner pendant un bon moment avant d'arriver à maîtriser











CONFIG MINIMUM 1,7 GHz, 512 Mo, GEFORCE 4 TI4200

ÉDITEUR KONAMI

DÉVELOPPEUR KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT

TOKYO JAPON

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS





Noooooon!



« Mais shoote-le ce ballong, shoote-le ! »

JEU

Essayez de dribbler correctement et d'envoyer le ballon dans les filets adverses. Ah oui et surtout, évitez à tout prix d'encaisser des buts. Non non, ne me remerciez pas, je suis là pour yous aider.

la plupart des mouvements complexes, qui impliquent souvent la combinaison simultanée de plusieurs boutons. Par exemple, pour déclencher un « une-deux », il faut maintenir enfoncée la gâchette, effectuer une passe courte, puis relâcher tous les boutons pour vite se ruer sur celui de la passe en profondeur. Oui je sais, les manips avancées font penser à du Street Fighter, et il faut un certain temps avant de les assimiler complètement. Inutile donc d'espérer disputer un match entier à l'aide d'un seul bouton ; je vous l'ai dit, on n'est pas dans FIFA. Pour les dribbles, c'est pareil, il faut arriver à anticiper les mouvements adverses au maximum, ne pas foncer tête baissée, triturer les touches directionnelles pour feinter et, si possible, glisser un coup du sombrero ou un contrôle orienté lobé en pressant la direction opposée à celle de l'arrivée du ballon, bref, vous voyez que la maniabilité est définitivement très technique. Et si vous espérez conserver la balle plus de trois secondes et demi, il va falloir m'apprendre tout ça en vitesse... Allez hop, au boulot!

Quelques grammes de finesse

Le tir au but est également une entreprise délicate.

Lorsqu'on est arrivé à porter le danger dans la surface de réparation, il faut réussir à se concentrer trois fois plus qu'un moine bouddhiste, faire fi des roulades qu'exécute Tbf dans votre dos pour vous déconcentrer et ne pas écouter les petits sarcasmes qu'Atomic profère à voix basse en soufflant sur votre nuque, pour ainsi arriver à doser ses frappes avec une grande précision. Là encore, le novice aura du mal à trouver le doigté nécessaire avant d'obtenir un tir cadré. Pour shooter, il faut maintenir une légère pression sur le bouton de tir en dosant du mieux possible la jauge qui apparaît en bas de l'écran. Et là, en général, tout le monde se cache les yeux comme devant un bon film gore avant de hurler

en cœur lorsque la balle vient heurter le poteau. Bref, c'est incroyablement jouissif, ça envoie une dose monumentale d'adrénaline dans la cervelle et au moins, ça ressemble à du vrai foutcheball.

Tac tic

Mais laissez-moi vous parler du côté tactique et stratégique de PES 3.

L'interface permet d'effectuer une multitude de réglages grâce à un menu que l'on peut faire apparaître à tout moment. Et là, c'est carrément la caverne aux merveilles pour tous les managers en herbe. On peut passer en revue les stats de chaque joueur au peigne fin, notamment grâce à des graphiques superposés qui permettent de visualiser au premier coup d'œil leurs différentes aptitudes. Lors d'un changement de joueur, il s'avère ainsi bien plus pratique de comparer leurs caractéristiques physiques pour être sûr de ne pas se tromper sur la marchandise. Il serait impossible d'énumérer ici toutes les commandes disponibles à partir de ce menu, mais sachez qu'on peut ordonner à nos hommes de marquer précisément tel ou tel joueur adverse pendant le match, de les obliger à adopter une attitude offensive, de déplacer les défenseurs un par un pour boucher les trous laissés par un carton rouge... bref, c'est extrêmement complet. Bien

Crespo: un tir, un but,





La chorégraphie de «Baby Come Back », très utike pour stopper les tirs adverses.

If faut surveiller les ailes comme le lait sur le feu, parce que sinon ca déborde.





Pro Evolution Soccer 3



Avec un peu d'entrainement, il est tout à fait possible de marquer des coups francs d'assez loin.

sûr, on peut sauvegarder tous ses paramètres préférés d'un match à l'autre. Bon, si ça c'est pas de la simu, alors Joystick, c'est un mag sur les courses hippiques.

Ballonnements

En tout, 64 clubs sont disponibles, mais seulement six se voient

affublés d'une licence officielle, comme la Juventus ou l'AS Roma (oh, l'ex club de Batistuta!). Heureusement, les équipes nationales sont bien là et n'ont pas l'intention de s'en aller : de l'Argentine à la France en passant par le Japon, le choix est largement suffisant. Dans les précédentes moutures, certaines équipes comme la Hollande n'avaient même pas eu le droit d'afficher un nom quelconque pour leurs joueurs, il fallait se contenter d'un pauvre numéro pour identifier ses petits shorts. Heureusement, la version PC a été épargnée et on aura simplement droit à des noms déformés qu'on aura la possibilité de modifier. Mais bon, pour le moment, FIFA conserve clairement le monopole des licences. Venons-en aux modes de jeu. Hé bé, c'est pas ça qui manque en tout cas! À part les classiques matchs amicaux à disputer seul ou entre amis, on trouve un mode Ligue qui permet à 16 équipes de s'affronter dans un tournoi infernal. Je passe sur la Coupe du monde pour vous parler du fameux mode Ligue des Masters. Non, Julien Lepers n'a rien à voir là-dedans, il s'agit en fait d'un excellent championnat où il faudra emmener son petit club miteux jusqu'au plus haut niveau, avec la possibilité d'effectuer des transferts de joueurs hors de prix, comme en vrai. Enfin, une espèce de tutorial est accessible via le mode Entraînement, et même si certaines phases se résument à regarder des vidéos, d'autres séquences sont nettement plus pédagogiques puisqu'il faudra apprendre à dribbler des plots

Dis, tu sais que tu peux l'arrêter avec les mains, le ballon?



L'art de l'anticipation est indispensable dans PES 3.

ou à défendre ses cages sans se jeter sur les attaquants. Allez Caféine, courage (ndlr : c'est un taf à temps complet ce jeu).

Adieu Batigoal

Pour ceux qui ont eu la chance de jouer à la précédente mouture

de PES sur Play Station, il faut savoir que cette troisième version apporte pas mal de nouveautés rafraîchissantes. Déjà, la base de données des joueurs et des équipes a fait l'objet de quelques mises à jour nécessaires. Du coup, snif, plus de Batistuta. Désormais, les défenseurs sont bien plus efficaces qu'auparavant et savent bien mieux se positionner pour intercepter les attaquants. D'une manière générale, le soft est encore plus agréable à prendre en main, les réactions physiques en rapport avec les trajectoires de balles sont encore plus réalistes et on peut enfin effectuer de



Je ne saurais trop vous conseiller de vous procurer un adaptateur USB pour manettes PlayStation 2, histoire de saisir la substantifique moelle du soft. Vous devriez en trouver sans grande difficulté dans les petites boutiques spécialisées en jeux vidéo ou sur le Net.





Avant chaque match, on peut sélectionner une très grande quantité de formations préenregistrées (4-4-2, 4-3-3, 10-0-0...) ou bien la composer à la carte, suivant ses goûts. Même si les gens normaux peuvent se lancer directement dans une partie sans se prendre la tête, les apprentis Guy Roux auront la possibilité de passer plus de temps à peaufiner leurs réglages qu'à jouer sur le terrain. Et vu la l'intuitivité de la chose, même Cyd pourrait avoir envie de mettre des stratégies en place. Qui sait, peut-être que ça l'aiderait à gagner un peu... (ndlr : mais comment il se la raconte lui...)





L'ultime expérience de jeu en ligne haut débit s'appelle Xbox *Live*." Jouez entre amis ou contre plus de 500 000 joueurs dans le monde. Et si vous achetez un des 11 titres sélectionnés dans une gamme de près de 50 jeux compatibles Xbox *Live*, vous pouvez bénéficier d'une offre d'essai de 2 mois au service. Xbox. Jouons ensemble.















it's good to play together

www.xbox.com/fr/live

Noos et Wanadoo: partenaires Internet haut débit, 'Xibx. Jouans ensemble 2003 Microsoft Corporation, Tous draits seemes flicrosoft, Amped 2. Top Spin, Project Gotham Racing 2. Xbox. Xbox. Live et les logos Xbox sont soit des marques déposées par Microsoft Corporation soit des marques délantes par Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Perran Enzo Ferran tous les logos et créations de marque associés à Enzo Ferran sont des marques deposées de Ferran S.p.A. X. III. ~ £2003 Ubi Soft Entertainment, Tous droits reservés. £2003 Van Hamme - Vance | Dargaux Benelux (Dargaux Lombarid S.A.) £2003 Red Storm Entertainment. Tous droits reserves. Rainbow Six, Red Storm et Red Storm Entertainment sont des marques de Red Storm Entertainment aux Europe de Storm et de deux mois aux Xbox. Eve. consultez le coupon d'inscription présent dans la boite des produits porteurs de l'offre ou bien allez sur le site www.xbox.com/firlive. L'offre d'essai de deux mois aux Xbox. Live est valable du 0.1/10/03 au 31/03/04. Carte de médit en cours de validaté et nonnexing Internet haut débit requisées pour s'inscripte aux Xbox. Live est valable du 0.1/10/03 au 31/03/04. Carte de médit en cours de validaté et nonnexing Internet haut débité requisées pour s'inscripte de Xbox. Live



Pro Evolution Soccer 3



L'I.A. des Brésiliens a été revue à la hausse. Maintenant, ils laissent au moins un défenseur dans leur came.

Des animations magnifiques, une fluidité exemplaire, PES3 atteint un réalisme prodigieux.



C'est pas moî, j'aî rien faît, îl a trébuché sur un caillou !

Un peu de technique

Attention, je dois mettre en garde les possesseurs de cartes GeForce 2, elles ne figurent pas dans la liste des chipsets officiellement supportés par le soft. Eh ouais, désolé les gars, mais fallait pas espérer la garder éternellement votre antiquité.

nouveaux mouvements, comme le coup du sombrero ou le contrôle orienté lobé dont je vous parlais plus haut. L'arbitre, lui, n'a toujours pas daigné venir nous honorer de sa présence sur la pelouse. Il n'apparaît que lors des fautes et il est nettement plus juste que par le passé : il évite de distribuer des cartons rouges à la pelle quand les joueurs trébuchent, mais ne rate pas ceux qui s'entretuent à coups de crampons dans la mâchoire.

Bouge ton corps

À première vue, la réalisation de PES 3 semble bien plus

dépouillée que celle de FIFA 2004. Mais qu'on ne s'y trompe pas : les graphismes sont bien au-dessus du minimum syndical et les animations, elles, sont carrément magnifiques. Le niveau de réalisme atteint est tout bonnement prodigieux. Chaque action est l'occasion d'admirer la décomposition des mouvements, la fluidité avec laquelle les passes ou les dribbles sont effectués, etc. Bref, la barre a clairement été placée très haut. Après un but, les ralentis deviennent même des petits moments privilégiés où l'on peut observer chaque étape de l'action, en zoomant, dézoomant à loisir, ou en tournicotant librement autour des personnages et du ballon. Les habitués de la série joueront sûrement les blasés mais qu'importe, c'est toujours un régal. Pour le reste, les joueurs se disputent âprement la balle en agrippant leurs adversaires par le bras ou le maillot, tombent tellement bien sur les fesses qu'on se surprend à serrer les dents, s'insurgent envers les décisions de l'arbitre et miment la douleur avec malice, bref, ils font tout comme les vrais footballeurs. L'ambiance des stades et les cris des supporters ne sont pas forcément impressionnants, mais restent corrects et pour une fois, les commentaires - toujours mollassons - ne sont pas totalement ridicules. En tout cas, on est loin des répliques dignes du doublage français d'un épisode de Spectroman, auxquelles Konami nous avait habitués sur les précédents volets.

Mon goal

À part d'éventuels ralentissements en haute résolution sur les

machines trop modestes (la config recommandée par l'éditeur est tout de même un Pentium 1V 1.4 GHz, 256 Mo et une GeForce 4), les joueurs PC ne seront pas très regardants sur les petits défauts imputables à la série et auxquels s'attachent les consoleux. Alors c'est sûr, ça manque de licences, l'ambiance des stades pourrait être encore plus pêchue, on ne voit pas les joueurs s'échauffer sur le banc de touche avant un remplacement, Zidane ne chausse pas son pied gauche en priorité quand il est dans les vestiaires, et gnagnagna et gnagnagna... Bon alors c'est vrai, c'est dommage qu'aucun mode de jeu online n'ait été intégré, mais bon sang, pour une fois qu'on a un jeu de sport collectif de cette classe, on va pas jouer les enfants gâtés. Ah oui, au fait, la durée de vie est infinie. C'est pour ça qu'il a 9/10. Voilà, vous pouvez aller jouer maintenant.





Le mode Entraînement est complet et permet de bien se familiariser avec les commandes.



La séquence des tirs au but est toujours pleine de rebondissements : regardez, Ronaldo a loupe son penalty !

En Deux Mots

OUI, PRO EVOLUTION SOCCER 3 EST AUSSI BON SUR PC OUE SUR PLAYSTATION 2, ET POUR PEU QUE VOUS POSSÈDIEZ UNE BONNE MANETTE, C'EST L'EXTASE ASSURÉE. ON VA DONC ENFIN POUVOIR SE DÉLECTER D'UN GRAND JEU DE FOOT SUR NOS MACHINES ET CROYEZ-MOI, PES 3, C'EST DU PUR CONCENTRÉ ACTIF DE GAMEPLAY JUBILATOIRE COMME ON EN A RAREMENT EU SUR PC.

Un gameplay merveilleux
Une durée de vie infinie

C'est fichtrement beau et bien animé

Dines-moi, ça manque de licences tout ça!
Plus de Batistuta, ni en Argentine,
ni à l'Inter...

Pas de multijoueur online



Des mobiles photo à partir de 49€





SFR en partenariat avec Vodafone

SFR a sélectionné une gamme de mobiles photo à partir de 49€ pour vous permettre de vivre l'expérience Vodafone live!. Photos, MMS, Jeux, Sonneries HyperSound®... tout ce qui vous fait rêver devient accessible sur votre mobile SFR.

PLUS DE PLAISIR



l était une fois un jeune et brillant inspecteur de la police de New York, aux états de service impeccables et à la vie de famille heureuse et sans histoire. Jusqu'au jour où il a la surprise déplaisante de rentrer chez lui et de retrouver sa femme et sa petite fille sauvagement massacrées par des voyous, ce qui énerve un peu, forcément. Les pauvrettes ne sont que les premières d'une longue série de victimes innocentes, puisque c'est bientôt toute la ville qui sera touchée par les crimes horribles de junkies rendus fous par une drogue aux effets dévastateurs, le Valkyr. Dévoré par la culpabilité de ne pas avoir su protéger les siens, et un petit peu rancunier, notre ami décide de consacrer son existence à l'éradication des trafiquants responsables. Infiltré dans la mafia, et injustement accusé du meurtre du seul policier qui connaissait sa véritable identité, il entreprend alors un grand nettoyage de la racaille locale, méthode Charles Bronson. Max Payne est pressé, il a une liste longue comme le bras de gens qu'il veut voir mourir, et il n'est pas venu pour faire dans la dentelle; pour arrêter un suspect, il lui colle une pastille dans la nuque. Pas le genre à s'embarrasser de prisonniers. La mafia a beau lancer contre lui, vague après vague, des hordes de sbires armés jusqu'aux dents, il charge pistolet au poing et extermine tout le monde

Peine de mort pour les voleurs de pizzas.



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

FRACAS INFERNAL DES DÉTONATIONS... TRAJECTOIRES DES DOUILLES QUI TOURBILLONNENT DANS L'AIR... CHORÉGRAPHIE COMPLEXE DES CORPS DÉCHIQUETÉS, BRÛLÉS À BOUT PORTANT PAR LA POUDRE, SOULEVÉS DE TERRE PAR DES DOUZAINES D'IMPACTS



Pour choper les boîtes de munitions cachées en haut, il suffit de renverser les cartons.

CONTRAIREMENT À CE QUE VOUS PENSIEZ, LE JEU DONT NOUS ALLONS PARLER NE DÉCRIT PAS UN GOÛTER D'ANNIVERSAIRE AU MCDONALD DU COIN.

ET QUI S'ÉCROULENT AU RALENTI...

froidement. Bien sûr il reçoit au passage quelques dizaines de blessures par balles, alors comme ça pique un peu il avale des boîtes entières d'antalgiques, il serre les dents et il continue à tirer. À côté de ce type, l'inspecteur Harry passe pour un hippie laxiste et pleurnichard.

Maxime Douleur passe une deuxième couche à sa croisade délirante,

Ça, c'était le premier épisode. On ne sait trop comment. Max a survécu

mais pas sans une usure considérable (on dirait qu'il a vieilli de dix ans). Ce deuxième épisode vous lance



Deux chargeurs complets en pleine tronche en moins de deux secondes, et c'est parti pour un baptême de l'air.

PUBLIC AVERTE

CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 1,2 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 64 MO ÉDITEUR ROCKSTAR GAMES **DÉVELOPPEUR REMEDY FINLANDE** TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX V.O.

dans une grande enquête sur la piste de dangereux criminels. À la manière d'un Columbo, vous devrez méticuleusement inspecter le lieu du crime et cuisiner patiemment les témoins pour tirer d'eux les subtils indices nécessaires à l'élucidation du mystère. Une grande rigueur dans l'analyse des pièces à conviction sera indispensable pour reconstituer le fil des événements, et au tribunal, il vous faudra des preuves solides pour convaincre les jurés de la culpabilité des accusés. Euh non, là en fait je raconte n'importe quoi : exactement comme avant, vous aurez juste besoin d'un flingue, et pour gagner il suffira de dégommer

Confortablement vautré dans son fauteuil, Max Payne transforme un domestique en passoire.



Dans Max Payne 2,
il s'agit toujours de faire
un carton sur les
gangsters de la ville,
mais c'est aussi une
tragique histoire
d'amour...



La Belle et la Bête.

sans sommation tout ce qui se présente. La principale évolution dans l'esprit, c'est que, dans MP1, notre héros carburait à la haine. Dans MP2, il s'agit toujours de faire un carton sur tous les gangsters de la ville, mais c'est aussi une tragique histoire d'amûûr, et avec quelqu'un de vivant cette fois-ci. « A film noir love story », comme dit la pub. Le joueur aura parfois l'occasion de voir quelques alliés combattre à ses côtés, mais c'est généralement complètement anecdotique et inefficace. Sans trop en révéler, dans certaines missions on dirige aussi Mona Sax, tueuse à gage surpuissante. La conséquence, c'est que Max ne joue plus le rôle d'un kamikaze isolé, suicidaire, seul contre tous, et à mon avis l'histoire en perd beaucoup de son tranchant. Mais qu'importe, il en faut pour tous les goûts, et John Woo lui-même n'est pas le dernier pour les histoires de cœur bien

La grande baffe visuelle

Les graphismes de Max Payne sont d'une qualité exceptionnelle : la

plupart des textures présentent une finesse remarquable, et on approche peu à peu du photoréalisme. Vérifiez par vous-même sur les captures d'écran, tout en gardant à l'esprit que ça bouge en temps réel. Les séquences oniriques sont particulièrement réussies, floues et avec des perspectives changeantes (et elles sont beaucoup moins frustrantes que dans MP1). Les effets sonores sont globalement très réussis, aussi bien le thème musical que les nombreux doublages en V.O., et les connaisseurs apprécieront autant le cliquetis des douilles sur le carrelage que le vrombissement des Ingram MAC-10 crachant la mort à 2400 coups/minute. Mais le gros point fort, c'est l'utilisation du moteur physique Havok 2 (également exploité par le très attendu Half-Life 2). Chaque décor est encombré de multiples bibelots qui ne demandent qu'à s'éparpiller et rebondir dans tous les sens, s'effondrer quand on s'appuie dessus, ou dévaler gaillardement l'escalier le plus proche en faisant la course avec tous ses petits camarades. L'utilité pratique est négligeable, c'est surtout spectaculaire. Cependant, il est parfois possible d'interagir avec l'environnement avec créativité, en bousculant une planche par-ci, une caisse par-là. Le principal c'est qu'à la moindre petite fusillade entre amis, on retrouve des chargeurs vides dans tous les coins, des esquilles de bois qui ont sauté des portes. des piles de cartons effondrées et des chaises renversées sous des mourants criblés de balles.





Attention les enfants : si vous prenez de la drogue, vous ferez les mêmes cauchemars horribles que ce pauvre Max.

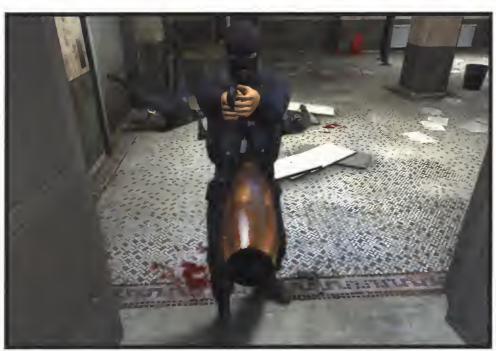


Les malfrats crèvent avec

classe

Les macchabées euxmêmes ont le bon goût d'avoir des animations ragdoll et de s'agiter de

manière satisfaisante. Plus question de se contenter d'une poignée d'agonies standard, sans cesse répétées et donc vite ennuyeuses, et on évite aussi le coup classique du bras qui passe à travers un mur. Certes, ces cadavres prennent parfois des positions qui paraissent très inconfortables, mais après tout c'est leur affaire. On regrettera quand même de ne pas pouvoir démantibuler ses victimes à coups de shotgun, à la Soldier of Fortune, mais c'est parce que tout le reste est tellement beau que les blessures semblent vraiment trop propres (peut-être pour ne pas trop exciter les comités de censeurs). Détail d'importance, la pénétration des balles n'est pas gérée, on peut donc sans crainte se mettre à couvert derrière des rouleaux de papier hygiénique. Un dernier point concernant les physiques du jeu : elles représentent l'univers des films, pas la réalité : ainsi les rafales d'armes automatiques font littéralement s'envoler les malchanceux qui les reçoivent, ce qui contredit grossièrement la troisième loi de Newton (« toute action implique une réaction égale



Et paf, pastèque!

et opposée »). Je le précise pour ne pas me faire lapider par les profs de méca qui lisent Joystick, et je sais qu'ils sont nombreux.

Puisqu'on en est à parler

Où gymnastique rime avec

des trucs pas réalistes mais diablement fun balistique intéressons-nous aux

mouvements spéciaux, qui font l'originalité de Max Payne. Le plus simple est l'esquive en roulade : elle permet des déplacements rapides et fluides tout en évitant le gros des projectiles. En revanche, elle vous interdit l'usage de vos armes, elle est donc exclusivement défensive. Quant au plongeon, c'est une manœuvre offensive : le personnage se jette à l'horizontal en slow motion, et en plein vol, il peut pivoter sur lui-même et canarder tout à loisir, avec

> Sacré Max. Même avec 10 balles dans le buffet et 50 points de sutures, il part à l'assaut.



une précision parfaite, des cibles devenues pratiquement inertes. En l'air, vous êtes virtuellement intouchable, et vous pouvez carrément voir les balles passer autour de vous, mais l'atterrissage est brutal et Max marque un temps d'arrêt pour se relever pendant lequel il est très vulnérable. Évolution depuis MP1, vous pouvez maintenant continuer à tirer tout en restant à terre. à vos risques et périls (attendez-vous à vous faire brutalement clouer au sol). Ce saut ne ponctionne plus votre précieuse jauge de « bullet time » (BT), vous pouvez donc en abuser sans aucun scrupule.

Le bullet time ça poutre grave

Quant au BT proprement dit, il est encore plus efficace qu'auparavant.

Quand vous l'activez, l'écoulement du temps est fortement ralenti, les couleurs virent au sépia, chaque mouvement laisse une traînée caractéristique, et les effets sonores sont déformés en conséquence. Votre réserve de BT est alors rapidement drainée, mais elle remonte pour chaque ennemi abattu, au point que vous pouvez maintenant dépasser temporairement le maximum théorique. Le compteur vire alors au jaune et le temps ralenti encore plus, tandis que vous conservez vos capacités à vous mouvoir et à remplir le voisinage de petits bouts de ferraille meurtriers. Ca déménage tellement qu'il est banal de nettoyer toute une pièce avant même que votre première victime n'ait le temps de s'écrouler en vrac. Plus fort encore, en mode BT votre personnage recharge ses armes presque instantanément, en tournoyant sur lui-même façon derviche, avec force mouvements de cape, dans un brouillard dense de douilles en

Entre deux carnages, Max Payne se délecte de séries télévisées.



Max aime nettoyer les sols en glissade, propulsé par ses ingram MAC-10.



Je me demande si l'atterrissage ne finit pas par occasionner des bleus.

Vous disposez maintenant d'une attaque econdaire : elle vous permet sans change d'arme de corriger un importun à coups de crosse, ou de dispenser autour de vous grenades et cocktails Molotov Pas vraiment de changement à part ça dans l'arsenal disponible, qui perd son M79 mais s'enrichit de la possibilité d'employer un Desert Eagle dans chaque main, d'un fusil de snipe Dragunov, d'un MP5 avec optique de précision, et d'une kalashnikov AK47 (kqlqsh pour les intimes, comme dans l'expression bien connue : « lololol j vou niaue q lq kqlqsh »

Jouez en live





XIII **TOP live**

Téléchargez des jeux exclusifs sur votre mobile SFR depuis le portail Vodafone live! / Jeux





XIII existe oussi en jeu sur PloyStotion Z, PC CD-Rom, Xbox™ et Gomecube™.

XIII





Ferrari Monte Carlo Racing





Michel Vaillant®





Tom Clancy's Splinter Cell® Extended Ops

Egalement disponibles:

- -Ťhe Terminator™
- -Rayman® 3
- -Moto GP™
- -Worms®
- -Prince of Persia®: Harem Adventures

Les Héros de votre console vous suivent partout...

Ovodafone livel dans votre mobile

SFR en partenariat avec Vodafone

Accès disponible aux abonnés SFR disposant d'un mobile Vodafone live! Coût de la connexion + 3 €, 5 € ou 7 € par téléchargement selon le jeu.

©Sumea ©2003 EurapaCarp-The Prad-TF1 Films production. D'après la bande dessinée « Michel Voillant ». ©2003 Gomeloft. Taus droits réservés. Gomeloft et le lago Gameloft laga sant des marques de Gomeloft S.A. Splinter Cell, Sam Fisher sont des marques de Ubi Soft Entertainment accardée saus licence à Gameloft S.A. ©2003 Von Homme - Vonce / Dargoud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.).

Jeu Ferrari Monte Carlo Rocing uniquement dispanible sur Shorp GX2D

PLUS DE PLAISIR









suspension dans l'air. Lorsque la jauge est vide, vous revenez progressivement à la vitesse normale, et votre capital BT remonte peu à peu jusqu'au maximum : vous auriez donc tort de ne pas l'activer avant d'ouvrir chaque porte. Le BT n'est donc pas un simple gadget esthétique « pour faire comme dans Matrisque » : en fait, il est indispensable pour franchir certains passages solidement défendus. Et surtout il procure une énorme sensation de puissance au joueur, qui traverse les rangs de l'ennemi comme une tornade de feu, fauche tout le monde en une fraction de seconde et poursuit sa route sans une égratignure, à la recherche de nouvelles proies à brutaliser.

lvresse de l'homicide

Au-delà de sa violence et de ses graphismes, la force de MP2, qui ne

brille pas vraiment par la finesse de son gameplay ou l'originalité de son scénario, c'est la méthode de narration : un mélange de scènes cinématiques, de planches de B.D. lues par des acteurs, et de conversations fortuitement entendues. Intégrées dans le déroulement de la partie, ces cut scenes ponctuent sans cesse l'action et font beaucoup pour créer une atmosphère. Vous croiserez partout des types qui échangent des dialogues croustillants à la Pulp Fiction, vous écouterez des répondeurs téléphoniques, et les postes de télévisions vous abreuveront de publicités et séries aussi stupides qu'amusantes. Vous pourrez ainsi faire une pause entre deux carnages, et vous délecter des cartoons du Captain Baseballbat Boy, des aventures (sommaires) de Dick Justice dans l'enfer de Noir York City, ou encore suivre la saga psychiatrico-policière « Address Unknown »,



Sauf erreur, MP2 est ce qu'on voit de plus beau actuellement sur PC. Je ne vais pas vous débiter un fastidieux catalogue d'effets 3D, c'est un shoot pas un benchmark. Faites comme moi : payez-vous une bonne carte graphique et admirez le résultat. Il reste bien sûr des progrès à faire en matière d'éclairage réaliste (pour ça il faudra attendre Doom 3), surtout pour les ombres des objets en mouvement. Mais le moteur physique à lui seul laisse rêveur sur les possibilités futures de gameolay.



dont les échos inquiétants renvoient à la trame principale du jeu et la renforce, ou au contraire la tourne en dérision. De même, on remarquera de nombreuses allusions plus ou moins discrètes à des classiques du cinéma, mais je ne dirai rien pour ne pas vous gâcher la surprise.

Vous avez dit Redrum ?

MP2 est un très bon jeu de massacre, mais il souffre quand même de

plusieurs problèmes. Le pire, la durée de vie : comptez une nuit de batailles fracassantes, deux en prenant votre temps. Certains chapitres du jeu étant très courts ou dédiés exclusivement à la narration de l'histoire et sans combats, le résultat est encore plus vite bouclé que MP1. Le scénario lui-même bat parfois un peu de l'aile, mais égaler l'intérêt du premier n'était pas chose facile. Pas d'amélioration non plus sur la liberté d'action : la quasi-totalité des portes du jeu sont fermées, et en pratique le joueur évolue dans un long couloir sans jamais pouvoir en sortir. Comparé à un Freedom Fighters c'est frustrant, d'autant que l'1.A. est franchement médiocre, et rejouer pour refaire exactement la même partie n'offre que peu d'intérêt. À vous de voir si vous êtes prêt à payer pour un jeu magnifique, mais dont le rapport durée/prix approche plus celui d'une place de cinéma.

Atomic



En Deux Mots

VISUELLEMENT EXTRAORDINAIRE, MAX PAYNE 2 N'EST RIEN DE PLUS QU'UN JEU DE MASSACRE SIMPLISTE SOUS COUVERT D'UNE MISE EN SCÈNE SOPHISTIQUÉE. SI VOUS AVEZ UN BON ORDINATEUR, QU'UNE DURÉE DE VIE INFÉRIEURE À DIX HEURES NE VOUS DÉRANGE PAS ET QUE VOUS AIMEZ LES FILMS D'ACTION BIEN BRUTAUX, ALORS N'HÉSITEZ PAS : CE JEU EST UNE TUERIE.

La référence actuelle en matière de graphismes

🛂 L'atmosphère, malgré les excès du scénario

Les physiques Havok

Le bullet time

Totalement linéaire

I.A. faiblarde

Très faible durée de vie

8



INTERE







Exécuter des dérapages pendant les courses rapporte des points de style.

a série des Need For Speed a toujours été connue et appréciée pour ses courses non conventionnelles et son côté arcade. Ce nouvel opus ne déroge pas à la règle, bien au contraire. La prise en main se fait de manière toujours aussi intuitive. Il n'est pas nécessaire de passer des heures à s'entraîner pour s'éclater au volant de son bolide. La conduite est très instinctive et la sensation de vitesse hallucinante, surtout quand on sélectionne la vue à la première personne. Ajoutez à cela des morceaux de musique de qualité réalisés par de vrais groupes underground comme Static-X ou Asian Dub Foundation et la fièvre de la course vous envahira rapidement. Allez, essuyez-moi toute cette sueur, vous allez rien voir sinon... Démarrage sur les chapeaux de roues, un coup de volant pour dégager un concurrent dans le décor. On fonce pied au plancher vers le premier virage et on se sert des barrières de sécurité pour se remettre dans la bonne file. Hop, un coup de pare-chocs pour éliminer un véhicule trop collant. Les distances de sécurité ? C'est pour les



CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo de RAM ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR BLACK BOX ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX V.O. SUR LA VERSION TESTÉE



Ma réputation quasiment au max. Là c'est sur

Need for Speed Underground

VOUS ÊTES DU GENRE À FAIRE PEUR AUX PETITS VIEUX EN PRENANT
UN ROND-POINT EN DÉRAPANT ET À TRANSFORMER VOTRE
TT EN BOÎTE DE NUIT ? ALORS, LAISSEZ VOTRE POUBELLE AU PARKING
ET RENTREZ DANS LA COUR DES GRANDS.

Conduire en état d'ivresse, ça a du bon pour réussir de belles figures de style.



poussettes et les tracteurs! Première position, tout va bien... À fond, à fond, à fond. Et la c'est le drame! Je percute une voiture civile de plein fouet juste devant l'arrivée, je finis dernier et c'est le PC qui passe par la fenêtre... ou presque! Je déteste perdre, mais j'excelle en maîtrise de mes nerfs. Il va falloir être très zen car la tension monte rapidement pendant les courses. Le seul bémol à ce pilotage très arcade vient des accidents créés par la circulation.

Conducteurs du dimanche

On a beau connaître le tracé du circuit, les « véhicules bouchons »

apparaissent à chaque angle mort. Ceci évite au moteur 3D de ramer au lieu de gérer une réelle circulation, mais c'est assez agaçant. Un virage serré, une montée... et paf la camionnette. Qui est apparue comme par magie! On évite plus souvent ces véhicules par chance que par réel exploit de pilotage. Ce système de trafic ne gâche en rien le plaisir de jeu, même si on aurait apprécié une circulation plus vivante et intelligente. Avoir deux voitures à l'arrêt en plein milieu d'une voie rapide ce n'est pas très fréquent et c'est surtout très énervant. En tout cas, ça demande une concentration extrême pour réagir au quart de tour surtout que les courses se déroulent uniquement en milieu urbain. La ville est de toute beauté, les couleurs sont vives et il est possible d'admirer de sublimes reflets sur le bitume et d'être éblouis par des néons. Bref, on en prend plein les rétines. L'œil est presque trop attiré par les myriades de détails qui enrichissent

Plus votre voiture est puissante, plus il est difficile de passer parfaitement les vitesses en mode Drag!







En guise de rétroviseur, il existe un plan de caméra arrière. C'est quand même vachement moins pratique.



Les petits coups d'ailes pour aider son adversaire à percuter la rambarde sont monnaie courante.

le décor plutôt que de se concentrer sur la course. On passe même parfois un peu trop de temps à admirer les véhicules concurrents plutôt que la route. Regarder les gentes des concurrents en roulant à 200 km/h, ça ne pardonne pas. Il faut dire qu'ici, personnaliser son véhicule prend le pas sur tout le reste.

La Jacky touch'

Le mode Underground vous place face à 111 épreuves dont il faut

sortir vainqueur pour obtenir de l'argent. Vous pouvez gagner plus ou moins de cash selon le niveau de difficulté sélectionné avant chaque course. Tout le pécule cumulé vous permet d'acheter de nouvelles gentes ou des motifs flashy qui vous feront remarquer sur la route. Plus votre véhicule est personnalisé, plus votre réputation augmente. Ceci permet d'obtenir un maximum de point de « style ». Ce sont ces points qui permettent de débloquer de nouveaux accessoires pour votre bolide. Circuit après circuit, on se rend compte que tout le système de jeu de NFS Underground est basé sur le tuning. Pas de panique, ça va bien se passer... Il faut dire qu'on y prend goût. Changer de pare-chocs, repeindre sa caisse en mauve, affirmer son côté rebelz... Le but principal est d'obtenir la voiture la plus tape-à-l'œil, dans le bon ou mauvais sens du terme. Pour cela, on passe bien plus de temps en magasin que sur le bitume. On dirait de vraies gonzesses devant la nouvelle collection automnehiver de H&M. En revanche, les développeurs ont tellement été focalisés sur la diversité des accessoires auto qu'ils ont omis quelques détails qui auraient rendu NFS Underground un peu plus fun : les différents circuits proviennent des tracés d'une seule ville. Bien qu'il existe un bon nombre

Le mode Drift, c'est ambiance dérapage le vendredi soir sur les parkings de supermarché. No comment.



Le menu s'il vous plaît

NFS Underground propose cinq modes de jeu différents.Parmi eux, on retrouve 🕒 classique Circuit où vous devez effectuer un nombre de tours donnés en courant contre vos adversaires et en gérant la circulation. Le mode Sprint propose un tracé simple sur lequel vous devez foncer d'un point A à un point B en battant vos concurrents. Drag est une course en ligne droite dans laquelle il faut passer les vitesses au bon moment et éviter de casser son moteur. L'épreuve de Drift teste votre talent de contrôle des dérapages. Plus votre glissade est longue, plus elle rapporte de points. Attention à ne pas percuter un bord de la route ou à déraper trop lentement. Le dernier mode, LAP Knock Down, est une course dans laquelle le dernier arrivé, à chaque tour, est éliminé. Le dernier tour se dispute donc entre les deux meilleurs concurrents. Pression garantie.



Need for Speed Underground

La vue interne offre des sensations de vitesse assez impressionnantes.





La jauge verte située sur le compteur en bas à droite montre le nombre de nitro qu'il vous reste en stock.

Un peu de technique

Ce nouveau Need For Speed ne vous demandera pas une bête de course pour en prendre plein les yeux. J'ai mis tous les détails au max, la résolution en 1024x768 sur un CPU 1.4 GHz avec 384 Mo de RAM et ça ne ramait pas. Bon le PC avait une Radeon 9800 Pro dans le ventre mais quand même...

de rues différentes et divers raccourcis, on a l'impression de revoir sans cesse le même décor au fur et à mesure que l'on débloque de nouvelles courses. La nuit n'est pas étrangère à ce sentiment de déjà-vu puisque toutes les épreuves se déroulent en nocturne.

Les aigles de la route

Certains diront que ce genre de courses illégales se déroule uniquement à

trois heures du matin. Très bien, mais Need For Speed ne cherche pas forcément à retranscrire la réalité et on est très loin d'une simulation. Sinon Black Box aurait inclus les forces de l'ordre, non? Un oubli assez ennuyeux car la police aurait mis un peu de piquant à certaines courses. On déplore également l'absence d'un mode réseau local. Qu'estce qui est passé par la tête des développeurs pour ne pas inclure une option LAN alors que NFS Underground est jouable sur le Net? Des oublis qui ne ruinent pas, loin de là, l'intérêt de cette version. Mais ça laisse penser que Black Box a décidé de garder ces idées en stock pour un éventuel NFS Underground 2. Affaire à suivre... En tout cas, ce titre a tout pour plaire : beau, fun et jouable, il fera juste grincer les dents de ceux qui auraient apprécié plus de réalisme, surtout côté collisions. Évidemment, les allergiques au tuning, même virtuel, bouderont dans leur coin ou joueront en cachette. Car Black Box a tout de même réussi le pari de captiver les joueurs. Même moi je prends mon pied à modifier chaque élément de mon

véhicule. Ça m'a presque donné envie de jouer les rebelles en personnalisant ma caisse. Hé Caf', tu me files des brouzoufs pour mettre des néons sous ma Clio ? (ndlr : Même pas en rêve, Cyd).

Cvd



Champion du monde virtuel Pour accéder aux possibilités online de

NFS Underground, il suffit de créer un compte sur le serveur EA. C'es totalement gratuit, alors foncez. La navigation pour rejoindre ou créer une partie se fait d'un simple clic. Chaque course que vous gagnerez en mode Ranked vous rapportera des points de réputation et vous permettra de rentrer dans un classement. Pour ceut qui veulent juste délirer sur le Net, il existe une option Unranked. Le plus fun est quand même de pouvoir courir avec la volture que l'on a pu personnaliser grâce au mode solo Underground. De quoi avoi son nom dans un classement mondial sans savoir jouer à Warcraft III. Ça va taire des neureux.

En Deux Mots

NFS UNDERGROUND EST TRÈS BIEN RÉALI-SÉ ET OFFRE D'EXCELLENTES SENSATIONS DE VITESSE. ON PREND PLAISIR À MODIFIER CHAOUE PARTIE DE SON VÉHICULE POUR LE FAÇONNER SELON SES DÉSIRS. ON REGRET-TE NÉANMOINS LE MANOUE DE DIVERSITÉ DANS LES CIRCUITS ET L'ABSENCE DE GYRO-PHARES EMPÈCHEURS DE COURIR EN ROND.

8 TECHNIQU

Sensations fortes

Les décors

🚹 Jouable en ligne

Manque de variété des circuits

Que fait la police ?

Pas de mode réseau local

8
ARTISTIQU





sonnerie.com

Par sms: au 82020 Pour télécharger la sonnerie «HEY OH», envoie la ref 79735 pour la sonnerie MONO POLY ou MINI au 82020.

TOP

(1.12€/min) 10903 40 748 (1.12€/min) 10901 902 261 (4.23CHF/min)

POUR TOU. LES STYLE POUR TOUS LES GOUTS!

LOGOS COULEUR



NEW I Appelle le 3255 (1 et dis JEU JAVA !

08 99 70 55 99

Sonneries 100% fidélité !!!

Noble art Hey oh Satisfaction 79735 82742 80826 Laisse parler les gens Live is life 55765 Chihuahua Papi Chulo Gravé dans la roche 78990 76681 Ma liberté de penser 76127 80814 Au summum

74642 76139 in da club Le mur du son 73837 84541 85605 Hey sexy lady Breathe Je voulais te dire que je ...

78985 81095 We will rock you Match nul Sales gosses Where is the love

80819

LES TUBES Able to love

91873 84883 81884 83823 Business Crazy in love Dis moi que l'amour 84533 91877 Encore une fois I love rock'n roll 84910 86294 Je vais te chercher Je veux vivre Just un loser Love @ 1st sight Maria Magdalena 85904 92449 13084 84909 92450 Never leave No letting go Numb

Ocean PLM P 91157 Pardonner Prendre racine 80818 81962 81360

Rock your body
Save me (BOF Smallville)
Stuck on you
Summer jam 2003
The bitter end 90558 82763 76465 85460 Tout le monde debout
White flag

94589 Zinedine

RAP, RNE 21 questions Baby boy

82739 94578 Baby boy Fallin Gangsta lovin' 79956 82156 91163 J'ai pas c'qu'elles veulent Lose yourself Mesmerize OCB 95453 55770 76132

92451 95458 Sans repères 76444 92452 90559

Scandalous Scandalous Shake ya tailfeather She-Boom Still Dre Symphony Thoia Thoing Y'a pas de mérite 95460 94588

83833 Ya rayah RASTA REGGA

shot the sheriff Is this love Just one of those days 91156 81893 75479



DYNAMITE TON MOBILE !

J'adore les bips!

Merde internationale Assistante personnelle J'adore les messages!

Isniice di BEN LADEN

Ton ami est à la plage Top V.I.P.

Après le bipmsm'... C'est trop la classe ce répondeu Faire des hum, hum!

Ma Biche*

Parlez la mon adjudant

IMITATIONS FT PARODIES



THIERRY CHAM

JENIFER'



MARY J. BLIGE*



MARILYN MANSON*



BENNY BENASSI*







ommerie com ou en appelent la 08 26 09 31 44 (0.100/fml). Sameeries monophoniques : compatibles sur Norka, Sagem. Philips, Som/Ericsson, Motoriale, Semena, Tilum, Senda, LG. Semsung, Penasonic sola matilhels ser Irikial. Microtice, Penasomi, Sagem. Som/Ericsson, Shamp, Someons adupter, LDT000, 10 6400, Sendo NeSO et Alcade 13.71 Bill plages: comparables ford de cara ser fedice at Semena, Tenta depuises up nodes. 2 4 6000, 2 6000 fml. 2 6000,

I WENT I

828U

relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vious rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant. Vous pouvez donc à tout moment © LE PIAF DAN SALEL - (2000); TITEUF par Zep © France Animation /Editions Glénat / Canal J / France 3 / Smec; 2000, SOUTHPARK, 2003 comedy central, all rights reserved. © Felix the cat Productions Inc. «BETTY BOOP:







TARIII-TARAAA, TARI-TARITARAAAA! OH LES AMIS,
ENTENDEZ-VOUS LE MÉLODIEUX
CHANT DU CLAIRON? C'EST
L'APPEL DU DEVOIR: ATTRAPEZ
VITE UN FUSIL, QUELQUES
SANDWICHS ET UN PARACHUTE,
ON VA VOUS EXPÉDIER EN FRANCE
OCCUPÉE POUR Y COMBATTRE
L'IGNOBLE ENVAHISSEUR NAZI.
ENCORE? OUI, ENCORE. QUE
VOULEZ-VOUS, C'EST DANS LES
VIEUX POTS QU'ON FAIT LA
MEILLEURE SOUPE.







CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 1 GHz, 128 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 32 MO ÉDITEUR ACTIVISION DÉVELOPPEUR INFINITY WARD ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Une surdité temporaire et un effet de motion blur servent à simuler le souffle des frappes d'artillerie.





La discipline, c'est important. Dans les transports en commun soviétiques, personne ne dérange le conducteur (il a un pistolet).

Call of Duty

'est Infinity Ward qui a cuisiné la tambouille Call of Duty. Un premier titre pour cette société, mais derrière ce nom inconnu se cachent les cuistots de Medal of Honor : Allied Assault, l'énorme succès de l'an dernier. Il faut croire que leur éditeur, Electronic Arts, ne les traitait pas assez bien, puisqu'ils sont passés à l'ennemi

croire que leur éditeur, Electronic Arts, ne les traitait pas assez bien, puisqu'ils sont passés à l'ennemi (Activision) et qu'ils remettent le couvert avec un nouveau FPS basé sur la Seconde Guerre mondiale. C'est vrai que ça marchait tellement bien la première fois, pourquoi se priver? Bon, O.K., le créneau est un peu encombré, d'autant plus que la franchise MoH continue de son côté, et CoD n'est pas vraiment équipé pour faire de l'ombre à Hidden & Dangerous 2 sur le plan tactique. Alors ils refont ce qu'ils savent très bien faire, c'est-à-dire créer une ambiance digne des plus récents films de guerre et de ce côté-là, ils battent tout le monde. C'est donc reparti pour le débarquement « comme si vous y étiez », mais avec plus de musiques, d'action et des balles dans les tripes moins douloureuses.

J'irai revoir ma Normandie

Dans la première des trois campagnes, vous incarnez un éclaireur

ricain de la fameuse 101st Airborne (la division de la série « Band of Brothers »). Largué derrière les lignes allemandes dans la nuit du 5 au 6 juin 1944, votre rôle consiste à baliser le terrain pour guider le gros de la troupe, en prélude à la plus vaste opération amphibie de tous les temps : Overlord, la libération de l'Europe. Vous vous retrouvez avec quelques amis dans le village de Sainte-Mère-Eglise, déjà vu dans le classique « Le jour le plus long » avec son para pendu au clocher (l'anecdote est authentique). Vous aurez l'occasion d'y tuer un bon paquet d'Allemands qui s'activent autour de batteries de DCA, pendant que de gracieux parachutes tombent du ciel un peu partout. Il faudra ensuite tenir vos positions malgré les contre-attaques furieuses de Fallschirmjäger



L'épouvantable Maison Pavlov, où chaque seconde de survie est un exploit.

puissamment renforcés en chars lourds et si ce n'est pas très réaliste, au moins ça a le mérite de fournir de l'animation. La suite propose une virée automobile qui n'est pas sans rappeler la Grande Vadrouille (ou bien s'agit-il des Aigles Attaquent?), un raid sur un Q.G. dans un château typique des Douze Salopards, et la visite d'un Stalag pour délivrer l'unique prisonnier qui s'y morfond. La deuxième campagne vous propose un peu plus de la même chose, mais cette fois dans la peau d'un Rosbif, ce qui ne change rien à l'affaire. La troisième partie vous emporte loin vers l'Est, en URSS, bien avant le débarquement, pour défendre la Patrie des Travailleurs contre l'agresseur fasciste.

« Plus un pas en a<u>rrière!</u> »

C'est l'ordre magistral décrété par le génial Staline, petit père des

peuples et stratège visionnaire, qui a sagement décidé qu'il fallait défendre à tout prix la ville magnifique qui porte son nom. En bon paysan C'est drôlement pratique de flinguer les gens dans un cimetière, on gagne un temps fou.



Sainte-Mère-Église,
Pegasus Bridge,
Stalingrad, Call of Duty
vous plonge dans
une ambiance digne
des plus récents
films de guerre.

le multi c'est par ici

CoD propose quelques mode multijoueurs intéressants, mais il ne fait pas le poids face à des superstars du shooter arcade sauce WW2 telles que Battlefield 1942 ou RTCW: Enemy Territory. On notera quand même l'existence d'une idée originale, la killcam: après vous être fait descendre vous avez la possibilité de revoir l'action, cette fois par les yeux de votre meurtrier, pour mieux comprendre ce qui vient de se passer. C'est plutôt une mauvaise nouvelle pour les snipers, dont la cachette sera ainsi dévoilée, mais ça devrait réduire la frustration des víctimes.

soviétique, vous avez aussitôt répondu à l'appel sacré du devoir et des baïonnettes, et c'est fermement escorté par des gardes armés du Ministère de l'Intérieur que vous vous êtes spontanément porté volontaire pour mourir noyé dans la Volga avec des milliers de vos petits camarades. La mission commence sur une barcasse bondée, et vous traversez lentement le fleuve sous le feu nourri de l'artillerie et de l'aviation ennemie, pendant que des transports de troupes explosent et coulent tout autour. De sympathiques commissaires bolcheviques vous encouragent de la voix et du pistolet, et les lâches et les déserteurs sont bien entendu immédiatement abattus sur place. Comme on n'a pas encore jugé utile de vous fournir une arme, inutile de dire que vous faites preuve d'une obéissance exemplaire. Tout ceci est directement recopié de Stalingrad: Enemy at the Gates, de Jean-Jacques Annaud, et plus encore que dans les batailles précédentes, on se croit dans un film. Le spectacle est fort réjouissant : on y voit des vagues humaines courir en hurlant derrière des drapeaux rouges et se précipiter inlassablement vers des nids de mitrailleuses, puis se faire déchirer en quelques secondes dans l'infernal vacarme des MG-42. Ce sont probablement les scènes de carnage les plus impressionnantes jamais vues dans un FPS, mais il faut bien reconnaître que vous n'êtes que spectateur, pas vraiment acteur, et l'issue est toujours la même, contrairement par exemple aux combats d'un Operation Flashpoint, aux résultats souvent variables.

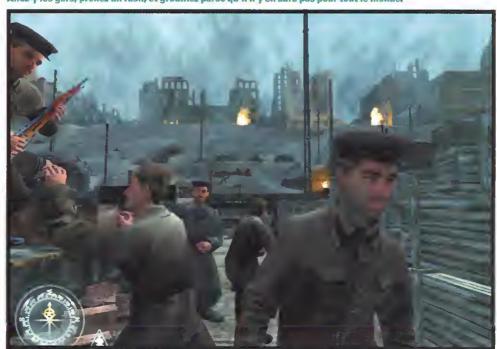
Le bal des autistes Si Call of Duty exploite un maximum de scènes scriptées pour donner

l'illusion de la vie à son abattoir, le gameplay repose également sur une Intelligence Artificielle assez inégale : les soldats agissent en profitant du couvert disponible, et l'unique chemin étant rigoureusement Le Reichstag est bien mieux une fois amélioré par l'Armée Rouge... et il serait encore plus joli avec un drapeau à faucille et marteau.



encadré, ils ont généralement des postures appropriées. Ils savent ramper et se pencher aux coins des murs, ils crient des avertissements pas trop bêtes, et parfois dans un éclair d'inspiration ils jettent une grenade qui n'entraîne pas toujours leur mort certaine. En fait, ils ont plus d'attitudes que le joueur lui-même, puisqu'on les voit de temps en temps secourir un blessé (ça ne sert à rien, mais c'est joli), relancer une grenade à l'envoyeur (n'essayez pas les enfants, c'est dangereux!), ou sauter par-dessus un mur (alors que vous restez irrémédiablement bloqué par des barrières virtuelles). Mais tout n'est pas rose dans cette guerre. Si vos partenaires sont, à l'occasion, d'une efficacité étonnante, en général ils sont incapables de couvrir vos flancs ou vos arrières. et vous ne pouvez absolument pas leur faire confiance. Ils ont aussi tendance à occuper les meilleures places, et donc à vous gêner et vous faire prendre des risques inutiles – impossible de leur

Allez-y les gars, prenez un fusil, et grouillez parce qu'il n'y en aura pas pour tout le monde.





C'est très mal rangé par ici.

Dans une seconde, ce superbe PzKpfw VI

« Tiger » à 300 000 Reichsmark va être

transformé en ruine fumante par un

taper sur l'épaule pour leur expliquer : « Dis donc Fernand, pousse toi un peu et laisse-moi utiliser la mitrailleuse si toi tu t'en sers pas », et vous n'avez pas le droit de les flinguer. Vous avez plutôt intérêt à les laisser partir devant, mais ils progressent au même rythme que vous, et ils sont rarement fiables quand il s'agit de descendre des Boches qui arrivent en sens inverse. Lancés sur leurs rails, ces braves petits robots multicolores se croisent parfois dans les couloirs sans réagir et oublient complètement de se tirer dessus. Et alors que tous vos copains sont déjà passés, c'est vous qui êtes tronçonné en traître par une sulfateuse cachée qui se réveille tout exprès pour votre fête. Rageant.

Hollywood chewing gum

Par certains côtés, Call of Duty peut se vanter d'être une

reconstitution rigoureuse. Le scénario s'inspire fortement de certains faits d'arme bien réels et exploite bien le background. Prenons par exemple la prise du pont stratégique de Bénouville, resté dans l'Histoire sous le nom de Pegasus Bridge. Dans la nuit du Jour J, c'était la cible de troupes aéroportées britanniques, qui avaient pour mission de le capturer intact et de le défendre jusqu'à l'arrivée des renforts. Quelques secondes avant l'atterrissage de son planeur, le joueur peut entendre une courte conversation qui est directement retranscrite des mémoires de guerre des vrais pilotes de ce raid. Le genre de détail que pratiquement personne ne peut remarquer, et qui provoque toujours son petit effet chez les experts. De même, l'ouvrage d'art est modélisé conformément à l'original (qui est conservé dans un musée), et le site autour est relativement ressemblant. Du bon boulot donc, que peu de joueurs apprécieront, faute d'une culture militaire suffisante. Hélas, cette impression favorable s'évapore quand la castagne commence, puisque les concepteurs ont décidé



que la contre-attaque lancée dans la réalité par les Allemands était trop timide, et qu'à la place, ils noient le joueur sous une offensive combinée de chars lourds « Tigre » débarquant simultanément par trois côtés. Hautement fantaisiste. Heureusement ces pauvres bougres sont bien fragiles, puisqu'une unique roquette de Panzerfaust en pleine face est suffisante pour les ratiboiser...

Les historiens grincent des dents

On assiste également à plusieurs assauts scriptés, où des

fantassins grimpent sur des tanks et font des misères à l'équipage. C'est formidable pour le spectacle, mais je vous déconseille fortement d'essayer la même chose dans la vraie vie : la plupart du temps, même très distrait, le chef d'un Panzer engagé en plein combat de rue n'oublie pas de verrouiller son écoutille, ce qui empêche les facétieux d'y déverser par surprise des explosifs.





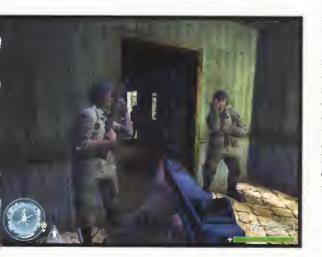
Cette petite lumière dans les ruines signifie que ma tête va éclater dans une fraction de seconde.

Mais en plus, il dispose de meurtrières très pratiques pour balayer les alentours de rafales de pistolet-mitrailleur, ou mieux encore d'un lancegrenades défensif Nahverteidigungswaffe, spécialement étudié pour bien récurer dans les angles morts tout en restant confortablement à l'abri derrière une épaisse plaque d'acier. Bref, vous pouvez sans problème vous permettre dans ce jeu des imprudences qui seraient suicidaires en réalité, et bousiller les blindés de Call of Duty est tellement routinier qu'ils en perdent une partie du respect craintif qu'ils méritent. De même, certaines missions commandos sont vraiment très peu plausibles, en particulier celle où le joueur s'attaque en solo au surpuissant cuirassé Tirpitz, massacre son équipage au cours d'une grande baston dans ses entrailles, et tente de l'envoyer par le fond avec quelques kilos de TNT dispersés dans les cales. Quand on sait que le vrai navire a survécu à huit tonnes d'explosifs amenés par des sous-marins directement sous sa coque, ça ne fait pas très sérieux.

Welcome to last year

Au-delà des multiples petites imperfections historiques, que ne

remarqueront que ceux qui savent que la lune du 6 juin devait d'être pleine, ou que le fusil d'assaut StG 44 n'existait pas encore en 1942, CoD a surtout un gros problème de vieillissement technique et une qualité trop inégale. Alors que certains passages sont très réussis et fourmillent de détails, d'autres sont bâclés, avec des textures minables, des polygones taillés à la machette et des décors qu'on croirait sortis de Day of Defeat. Après avoir joué à Max Payne 2, ça fait saigner les yeux. Les armes aussi sont banales, ce qui n'est pas étonnant vu le sujet, mais dans les mêmes conditions Wolfenstein propose un lanceflammes, des frappes aériennes et de l'artillerie sur commande. De plus, l'interaction avec le décor est nulle : on doit parfois plastiquer un objectif ou voler des documents qui traînent, mais il s'agit toujours d'une obligation scénaristique dûment soulignée, et on ne pourra jamais ne serait-ce qu'ouvrir une porte. Pas question non plus de s'aider de véhicules : on joue parfois le rôle d'un passager qui monte à bord quand on lui dit et



Un peu de technique

Adapté de RTCW, qui venalt lui-même de Quake 3, le moteur graphique accuse son âge (quatre ans) et souffre face à la concurrence. Sa principale force est de permettre d'afficher un grand nombre de modèles en mouvement même sur des configurations modestes... mais Serious Sam aussi savait le faire. Si pour les yeux c'est pas terrible, côté esgourdes on appréciera la bande sonore de qualité, même si les très nombreux doublages ont un peu souffert en passant à la version française.



se borne à tirer sur les poursuivants. On peut diriger un T-34/85 soviétique vers la fin du jeu, mais tout est fixé d'avance par le scénario et on reste très loin de la liberté d'action de bon nombre de FPS déjà anciens. Sur ce point, la comparaison avec un OFP ou un H&D2 est cruelle, et on regrette de ne pouvoir commander ses hommes à la Freedom Fighters. CoD propose certes quelques effets spéciaux réussis, comme l'onde de choc des obus de gros calibre qui étourdit temporairement le joueur, mais à côté il lui manque par exemple un bon effet pantin (ragdoll), et ses cadavres s'encastrent régulièrement dans les murs ou flottent dans les airs, ce qui casse un peu l'ambiance. Rien de bien méchant somme toute, mais ces limitations classent CoD dans les « jeux de l'an dernier », dépassé par les titres les plus modernes. Rien qui ne doive vous arrêter si vous appréciez le genre, et que vous n'en attendez pas une durée de vie bien longue (je l'ai terminé du premier coup en moins de quinze heures, à la difficulté maximale), mais n'espérez pas une révolution.

Atemic



En Deux Mots

SUITE OFFICIEUSE DE MEDAL OF HONOR, CALL OF DUTY L'AMÉLIORE, MAIS ARRIVE TECHNIOUEMENT EN DEÇÀ DE JEUX PLUS MODERNES OU PLUS AMBITIEUX. ÎL SE DÉMAROUE PAR SON AMPLEUR CINÉMATOGRA-PHIOUE, ET PLAIRA CERTAINEMENT BEAUCOUP AUX TRÈS NOMBREUX FANS DE MOH. CEPEN-DANT, IL EXPLOITE LE FILON SANS RIEN APPORTER DE NEUF. COUP DE BOL POUR ACTIVISION, LES RETARDS CHEZ LA CONCURRENCE LAISSENT COD PRESOUE SEUL SUR LE MARCHÉ DES GROSSES SORTIES PPS DE FIN D'ANNÉE.

Certaines scènes de bataille très spectaculaires

Lourdement scripté, mais avec talent
Classique mais efficace

Techniquement dépassé

Gualité très inégale

Très peu de liberté d'action

6 ECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7









epuis le temps qu'on en parle, inutile de vous dire qu'on nourrit à l'égard de SpellForce les attentes les plus folles. Pourtant, sur le papier, la trame n'est pas des plus excitantes: un héros solitaire et immortel va devoir remettre un petit peu d'ordre dans le joyeux bordel laissé par des sorciers sanguinaires qui, pris d'une soudaine envie de dominer le monde, n'ont rien trouvé de mieux à faire que de convoquer des créatures de l'ombre et du chaos. Réduit à de vulgaires îles, séparées entre elles par des portails, le monde d'Eo fait peine à voir. D'autant que les forces des ténèbres s'apprêtent à donner le coup de grâce, en fourbes. C'est dans ce cadre bucolique que n'aurait pas renié Lars Von Triers (grand maître scandinave du burlesque fauché) que vous allez incarner l'élu, Ze One, chargé de ramener l'espoir et l'allégresse. Non, l'intérêt réel du jeu se situe clairement dans son approche novatrice du genre. Plutôt que d'aborder tout cela sur le canevas d'un Warcraft III, où le côté « stratégie temps réel » est omniprésent,

Force: The Order of Dawn







IX RTS/RPG

CONFIG MINIMUM PIII 700 MHz, RAM 256 Mo, CARTE 3D 32 Mo. 1.6 GO SUR LE DISQUE DUR ÉDITEUR JOWOOD DEVELOPPEUR PHENOMIC ALLEMAGNE

TEXTE ET VOIX V.O.

que via quelques cinématiques, les développeurs de Phenomic ont voulu pousser le concept un peu plus loin, et mâtiner leur bébé d'une touche bienvenue de RPG. Il faut croire qu'eux aussi ont commencé à se lasser des figures imposées, après avoir notamment œuvré pour Blue Byte sur Settlers 1 et 3.

et où la trame de l'histoire n'est finalement dévoilée

Warcraft XP

O.K., tout cela m'a l'air bien sympathique, mais concrètement.

comment ça marche ? Ce qui différencie SpellForce des RTS traditionnels, c'est que toute

Euh, allez-y les gats, je reste en haut... pour surveiller, ouais.

LE MÉLANGE DES GENRES. C'EST COMME LES COCKTAILS. CA DEMANDE UN SAVANT DOSAGE DES INGRÉDIENTS, SOUS PEINE DE SE RETROUVER AVEC UN BON MAL DE CRÂNE. AVEC SPELLFORCE. LES DÉVELOPPEURS DE PHENOMIC ONT L'AMBITION D'ÉPICER LE RTS D'UN SOUPÇON DE RPG. CA TOMBE BIEN, LE GENRE COMMENÇAIT UN PEU À TOURNER EN ROND.



La machine à fabriquer les heros.



TIPS JEU

N'oubliez pas de « lier »
régulièrement votre Avatar
avec les « bind stones »
que vous croiserez sur votre
route. Celles-ci servent
de « checkpoints »
qui détermineront l'endroit
où votre personnage sera
réintégré après avoir péri. Rien
de pire que de devoir parcourir
de vastes étendues alors que ses
armées sont en pleine bataille.

la campagne repose sur les frêles épaules de l'Avatar, votre alter ego dans le jeu, et non plus sur une race, comme c'est traditionnellement le cas. Un perso que vous allez pouvoir bichonner au fil du jeu, auquel vous allez pouvoir donner un petit sobriquet idiot (avec des suites de consonnes imprononçables pour faire genre) et qui pourra évoluer et gagner des compétences supplémentaires à grands coups de points d'XP.

Dès les premières secondes, on se retrouve ainsi confronté à une interface classique de RPG. Vous personnalisez votre Avatar, en choisissant son sexe et son apparence, mais également en déterminant la valeur de ses caractéristiques parmi les sept proposées (Force, Endurance, Dextérité, Agilité, Intelligence, Sagesse et Charisme). Il vous faudra ensuite déterminer son orientation. Que votre choix se porte plutôt sur les armes ou sur la magie (voir encadré « Conseiller d'orientation »), celui-ci aura une importance cruciale sur la manière dont se comportera votre personnage pendant le jeu. Lors des combats, une orientation militaire fera de lui un chef qui n'hésitera pas à monter au front aux côtés de ses hommes pour leur prêter main-forte, à gros renfort d'armes surpuissantes qui font bobo. A contrario, s'il baigne plutôt dans la magie, il pourra faire usage de ses sorts de guérison ou de ses pouvoirs à distance, pour soutenir l'effort de guerre en retrait, derrière son armée. Si, pour des raisons scénaristiques, vous ne pourrez choisir d'incarner qu'un personnage humain, sachez que le jeu met également en scène cinq autres races. On retrouve d'ailleurs une division manichéenne classique entre celles-ci : les humains, les elfes et les nains étant les races de la Lumière, les orcs, les elfes noirs et les trolls constituant celles de l'Ombre.

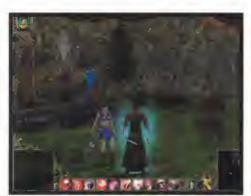
On a toujours besoin d'amis

Un Avatar immortel avec plein de super-pouvoirs, c'est bien, mais au fil de

l'aventure, vous allez rapidement comprendre que les guêtes gu'on vous propose risquent d'être particulièrement ardues à remplir sans l'aide d'un peu de chair à canon. Certes, récupérer une dague chez un troll pas forcément malin reste dans le domaine de vos compétences, mais prendre d'assaut un village entier d'orcs assoiffés de sang, même en poussant de grands cris qui font peur, c'est un peu comme tenter de piquer à Caf' son nouveau clavier Logitech qui déchire : même pas en rêve. C'est là que l'aspect RTS du jeu prend le relais. Pour terrasser une armée ennemie en vous donnant un minimum de chances de succès, il va falloir lever vos propres troupes. Pour ce faire, vous allez pouvoir accéder à des « Monuments », placés en différents endroits du jeu, qui vont vous permettre, en échange de runes que vous collecterez tout au long de votre aventure, d'invoquer des unités. Dans un premier temps, il s'agira de vulgaires ouvriers, qui vont se charger de rapatrier des ressources. Ressources que vous pourrez ensuite affecter à la construction de nouvelles infrastructures, qui donneront à leur tour accès à de nouvelles unités (militaires, notamment, puisqu'au fond, soyons honnêtes, c'est la baston qui nous intéresse). Mais, et c'est là que SpellForce marque à nouveau sa différence,

Chérie, ce soir on bouffe du minotaure.





Hé non, toutes les elfes ne sont pas gaulées comme Liv Tyler,

L'un des fameux « portails » qui relient les différentes îles du jeu.



Le point fort de Spellforce est de parvenir à mélanger



vous ne serez pas cantonné à la race humaine. Vous aurez en effet la possibilité de lever des troupes d'autres races, pour profiter par exemple de ressources qui leur sont propres (les humains, par exemple, ne pourront rien tirer d'une matière comme le mythril, qui sera par contre très utile aux nains). En fonction de ce qui sera disponible dans votre environnement de jeu, vous serez contraints d'opter plutôt pour telle ou telle race. Dans certains cas, il vous sera même nécessaire de lever des armées hybrides, mélangeant allègrement Lumière et Ombre. Auquel cas il vous faudra prendre garde de ne pas les laisser s'étriper joyeusement entre elles, ça risquerait de faire désordre. En sus de ces troupes classiques, vous pourrez également vous faire assister de Héros (cinq au maximum), qui à l'instar de l'Avatar pourront maîtriser des sorts et posséder des armes spéciales. Invoquées par des runes particulières dans des monuments spécifiques, ces unités spéciales ne pourront pas, contrairement à votre alter ego, voir leur niveau évoluer, mais siègeront avec bonheur au-dessus de la mêlée pour vous prêter main-forte dans des situations difficiles.

Click & Fight

Le gros point fort de SpellForce est d'être parvenu à mélanger de

manière intelligente ces deux genres distincts que sont le RPG et le RTS. À tout moment, en plus des modes de zoom habituels, il vous est possible de passer en mode « vue à la troisième personne », la caméra se positionnant alors juste derrière votre avatar, vous laissant ainsi la possibilité de le contrôler comme dans un RPG classique, avec les touches de direction, pour des parties de hack'n'slash rappelant furieusement Dungeon Siege. On préfèrera toutefois garder une vue d'ensemble lorsqu'il s'agira de mener à

bien des batailles impliquant un grand nombre d'unités, mais ce petit plus renforce sans conteste le facteur d'immersion, et permet d'avoir une meilleure appréhension de l'univers. Et les innovations ne s'arrêtent pas là. D'ordinaire, dans un RTS classique, on sélectionne d'abord les unités qu'on souhaite utiliser, pour ensuite leur ordonner une action spécifique, à l'encontre d'un ou de plusieurs ennemis. Procédure jugée trop fastidieuse par les développeurs, qui lui ont adjoint un nouveau mode de contrôle : le « click & fight ». Le principe est simple et redoutablement efficace : on clique sur l'unité ennemie, et un panel de toutes les actions envisageables apparaît alors à l'écran. Il suffit ensuite de sélectionner la marche à suivre, et les hostilités démarrent. Cela simplifie grandement le rôle du joueur dans les mêlées chaotiques, mais risque de rebuter les vieux routards du RTS qui, comme chacun le sait, ont des habitudes tenaces. Cela dit, ceux-ci pourront conserver leurs vieux réflexes, puisqu'un système de jeu classique est également utilisable.

ntelligemment deux genres distincts : le RPG et le RTS



L'écran de création de l'Avatar. Pas de doute : il y a du RPG sous le capot.







ERION nes spécialiste





54.99 €





Hidden&Dangerous 2









Commandez sur WWW.azerion.com

04 78 370 360



BP 60 69530 BRIGNAIS. Port offert à partir de 20 € d'achat



SpellForce: The Order of Dawn



Dans votre spellbook, il y a largement de quoi faire le malin sur le champ de bataille.





Un peu de technique

de difficulté.

Avec toutes les options à fond, la version testée n'a

pas échappé à quelques ralentissements lorsqu'une

quantité importante d'unités s'affichaient à l'écran,

mais rien qu'une config moyenne (Athlon 1800XP

+ GeForce 3) ne devrait pouvoir surmonter sans trop

Un moteur pas si Krass

Techniquement, SpellForce est de très bonne tenue. Le moteur

3D dérivé du Krass Engine (Aquanox) tient la route, et offre un niveau de rendu des paysages et des personnages tout à fait correct. Certes, lors du passage en vue « à la troisième personne », les textures paraissent plus pauvres et dépouillées qu'en mode de vue classique, mais cela reste de bonne facture. L'ensemble est globalement assez fluide, même si la version testée n'échappait pas à quelques saccades dès qu'une trop grande quantité d'unités évoluaient à l'écran. D'autres petits bugs ont quelque peu entaché ce test, notamment un manque de réponse parfois agaçant des unités sélectionnées à un ordre donné, apathie qui disparaissait dès lors qu'on resélectionnait celles-ci d'un nouveau clic de souris. Enfin, certains (dont je fais partie) regretteront l'absence d'un scrolling automatique de la zone visualisée dès que le pointeur atteint les limites de l'écran. Il faut faire un clic droit pour que la carte bouge. Je sais, c'est juste une question d'habitude, mais il est dommage que cela n'ait pas été intégré dans le jeu. La musique, perpétuelle symphonie héroïque, cadre parfaitement avec l'univers du jeu, mais les non mélomanes seront ravis d'apprendre qu'une option permet de la rendre plus discrète, sans pour autant la désactiver. Petit bémol par contre en ce qui concerne les voix, fades comme peut l'être un Schwarzenegger lorsqu'il tente de faire l'acteur.

SpellForce, par son apport RPG, offre donc une très agréable alternative aux RTS classiques, et la réalisation est à l'avenant. Les quêtes annexes et le mode multijoueur renforceront encore une durée de vie déjà respectable. Sans être un hit incontournable, le jeu a suffisamment d'atouts majeurs et de réelles nouveautés de gameplay que pour soutenir la comparaison avec les autres titres phares du genre.



PHENOMIC RÉUSSIT À REDONNER UN NOUVEAU SOUFFLE AU RTS, EN LE SAUPOUDRANT DE OUELOUES PINCÉES DE RPG. GLOBALEMENT, SPELLFORCE N'ATTEINT PAS LE NIVEAU TAC-TIQUE D'UN WARCRAFT III MAIS OFFRE QUAN-TITÉ DE PETITES NOUVEAUTÉS BIEN INTÉGRÉES, QUI SUFFIRONT À LUI CONFÉRER UNE PLACE MÉRITÉE DANS VOTRE LOGITHÈQUE.

◆ Un mariage RPG/RTS réussi Le système « click & fight »

La possibilité de constituer des armées mixtes

Les voix des persos, molles et apathiques

Des saccades lors des gros combats

Pas de défilement automatique de la carte



Faskil















CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo

ÉDITEUR UB! SOFT

DÉVELOPPEUR EAGLE DYNAMICS RUSSIE

TEXTE EN FRANÇAIS

Voix V.O.



Un Sukhoi se débat en pleîne tempête de neige. On voit un éclair, mais aussi la lumière du soleil par une trouée

Lock On: Modern Air Combat

SIMHIATEHR DE COMBAT AÉBIEN

CETTE ANNÉE, LE PÈRE NOËL FERA SA TOURNÉE EN MIG 29!

LES APPRENTIS TOP GUN DU MONDE ENTIER TRÉPIGNAIENT

D'IMPATIENCE DEPUIS DES MOIS. LEUR ATTENTE TOUCHE À SA FIN:

VOICI ENFIN LOCK ON: MODERN AIR COMBAT, SIMULATION

MADE IN RUSSIA DE CHASSEURS-BOMBARDIERS DE TOUS POILS.

S ROZHDESTVOM KRISTOVYM! (C'EST DU RUSSE, ÇA VEUT DIRE

« AU SECOURS JE BRÛLE »).



Pour raser des villes de cette taille, le 8-52 est indispensable.

récisons-le d'entrée : contrairement à ce que laisse supposer son titre aux consonances « arcade », Lock On est une simulation militaire hardcore, et pas un shoot them up pourri des années 80. Pour des raisons commerciales, LOMAC essaye de se faire passer pour un produit accessible au grand public et aux joueurs occasionnels, mais c'est en fait l'héritier direct du très sérieux Flanker 2.5. Alors qu'à une époque on en trouvait treize à la douzaine, plus grand monde ne crée de simulateurs de combats aériens de nos jours. Eagle Dynamics est un des rares à encore s'obstiner, et les programmeurs russes sont bien implantés sur ce marché puisque le champion incontesté dans la catégorie Warbirds, l'extraordinaire 11-2 Sturmovik, est programmé par leurs compatriotes de Maddox Games. Quand on voit la qualité du boulot que font ces gens-là, on

comprend que la concurrence baisse les bras. Trop souvent, les simulations qui donnent la possibilité de piloter plusieurs appareils au lieu de se concentrer sur un seul doivent réduire l'attention apportée à chaque zinc. Ce n'est pas le cas pour LOMAC, où chaque machine est modélisée avec amour : il ne manque rien, pas même le porte-gobelet pour la Zubrovka.

Au bonheur du masochiste

Côté Russes, on retrouve le Su-27 « Flanker », mais aussi sa version navalisée

Su-33, les MiG 29 en version A et S, et le Su-25 d'attaque au sol. Les forces de l'OTAN pilotent le F-15C « Eagle », le redoutable tueur de char A-10, et les MiG-29A de l'ancienne Allemagne de l'Est. Le contraste entre le F-15 ou le A-10, bardés d'électronique, et le primitif Su-25, qui date de la même époque mais n'a ni radar ni affichage vidéo, illustre parfaitement le fossé technologique entre les deux blocs. Ils sont quand même capables de belles choses, comme la visée infrarouge asservie au casque, pour tirer des missiles dans les coins. Méticuleusement reproduits, les cockpits russes sont presque entièrement analogiques, et leur ergonomie catastrophique est un élément concret du réalisme de la simulation. On n'atteint certes pas les extrêmes de minutie d'un Falcon 4.0, dont les quatorze modes radar devaient patiemment être mémorisés et configurés à la main pendant chaque vol, mais le résultat est imposant et nécessitera une longue adaptation. Heureusement la présence d'un tutorial devrait arrondir les angles. Il comporte 29 longues



Tiens, ils ont texturé l'intérieur de la trappe du train d'atterrissage. On voit même la bouteille d'azote qui sert à le détendre en cas d'urgence.

démos automatiques, dont la contemplation passive des heures durant est à peine plus agréable que de s'enfoncer lentement des clous sous les ongles. Elles sont pourtant indispensables au néophyte qui doit ingurgiter les fonctions de la myriade de cadrans qui tapisse l'intérieur de chaque habitacle. Croyezmoi, j'en sais quelque chose : suite à un bug de notre version, ces démonstrations ne fonctionnaient pas correctement, et du coup le prof avait une très nette tendance à s'écraser piteusement chaque fois que le hasard l'amenait à proximité de la planète Terre.

Engagez-vous. vous verrez du pays

Sans manuel et sans démo, j'ai donc dû me dépatouiller entièrement à l'aveuglette avec les

multiples modes de l'avionique. Et on n'improvise pas dans l'urgence la procédure de lancement d'un missile anti-radar Kh-25MP ou les modes de balayage et de poursuite d'un AN/APG-63. Mais la beauté des paysages incite à s'accrocher. Car Lock On est aussi une excellente publicité pour agence de voyage. Avec une carte satellite de 250 000 km² centrée sur le nord-est de la Mer Noire, il permet de découvrir les steppes immenses du bassin du Donets, fort propices à l'encerclement d'armées nazies, mais aussi les plages souriantes de Crimée, si célèbre pour ses stations balnéaires (Sébastopol, Yalta...), ou de s'extasier sur les cimes majestueuses du Caucase et les neiges éternelles du mont Elbrus (5 642 m). Depuis l'éclatement de l'URSS, la région est parfois un peu trop agitée pour le tourisme (peut-être avez-vous entendu parler de la Tchétchénie?),



Tous les bâtiments des villes figurent sur la carte, avec un niveau de zoom incrovable.

mais à 6 000 mètres d'altitude, le danger est limité. Il est en revanche nettement plus présent pendant les appontages sur porte-avions ou les ballets avec les ravitailleurs : s'accoupler en plein vol avec la longue perche à carburant d'un cargo ventru est un exercice d'une difficulté à donner des cauchemars, même par temps clair et quand personne ne vous tire dessus.

Si vraiment vous êtes trop nul, la difficulté et le réalisme peuvent être fortement limités dans le menu d'options, mais c'est se priver du principal intérêt du soft.

Des pixels plein les yeux

Visuellement, le spectacle est magnifique : si on ne

rattrape pas toujours le niveau de FS 2004 ou de 11-2, la bête se défend vraiment bien, surtout en ce qui concerne les détails des avions. Les textures sont souvent extraordinaires, et les cockpits sont les plus beaux vus à ce jour, avec ombres en temps réel et reflets du pilote dans la bulle : on distingue même les rayures du plexiglas. Les jeux de lumière sur le métal sont parfaitement réussis, de même que l'effet de flou provoqué par la chaleur derrière les tuyères. L'éclairage est excellent, avec des nuages volumétriques qui dérivent au gré du vent et projettent une ombre sur le sol, ou la surface de la mer qui reflète le soleil, les bateaux et le relief côtier. Cette débauche graphique se paye évidemment au prix fort, prévoyez donc un PC très costaud, parce que tous détails à fond LOMAC fait grincer la mécanique. Le pilotage exige une telle précision qu'un framerate énorme s'avère indispensable. Il faut donc faire le choix entre fluidité et beauté plastique. Après deux ou trois crashs dans un ravitailleur ou sur le pont du Kuznetsov, le joueur ne disposant pas d'un PC de l'an prochain sera bien obligé de consentir à quelques sacrifices esthétiques. Sinon pour les oreilles c'est pas mal non plus : outre les



Admirez les reflets, dans la mer mais aussi celui de l'écusson sur la manche du pilote.

Un peu de technique

Testé sur un Athlon 2600+ avec 512 Mo de RAM et une GeForce4 Ti 4600, Lock On tousse péniblement à six images seconde en 1600x1200 tous détails à fond. Il affiche le double en 1024x768, et double encore (soit 24 i/s) en le règlant sur moyen. Ce n'est hélas pas suffisant pour straffer des tanks à 800 km/h, mais en réduisant tout au minimum, on monte alors à 40 ou 50 i/s. Le spectacle en prend un coup, mais le contrôle est à ce prix.

On a retrouvé le clown Zavata!





Lock on: Modern Air Combat



Le porte-avions Amiral Kuznetsov est représenté dans le détail. On distingue même un camion de pompier sur le pont.

communications radio (sous-titrées), en anglais, en russe ou en allemand selon la nationalité de votre avion, le rugissement des réacteurs varie en fonction de la position de l'observateur (ce qu'on remarque surtout en caméra extérieure), et on se fait agresser les tympans à coups de bang supersonique.

Mirage contre Tupolev

Mais on ne vient pas là pour admirer le paysage ou ausculter des turbines.

Le but de la visite reste avant tout de faire exploser des trucs très chers et de carboniser tout ce qui se trouvait dedans. Pas d'inquiétude, LOMAC propose une cinquantaine de cibles volantes venues de plein de pays, ainsi qu'une centaine de véhicules et navires qui ont tous besoin de prendre des bombes sur la gueule. Grand choix de ce côté aussi, puisque 140 projectiles divers et variés sont représentés, de la bombe de 30 kg au missile de croisière, en passant par le napalm ou les fusées éclairantes pour attaques de nuit. On a le choix entre des douzaines

de missions prêtes à voler, et un éditeur très complet pour en fabriquer de nouvelles. Vu l'activité intense déployée par la communauté online, la durée de vie de ce côté est virtuellement illimitée. Le jeu comporte bien entendu plusieurs campagnes, permettant d'enchaîner les missions dans une suite cohérente, et un journal de bord qui comptabilise en détail les statistiques de chaque pilote : combien de gens il a tué, combien de belles médailles il a gagné, et combien d'heures il a volé avant de mourir. Hélas, les campagnes ne sont pas dynamiques et ne créent pas de nouvelles batailles à la volée comme dans un vieux EF2000 : il ne s'agit que d'une suite de missions scénarisées. Leur thème ravira cependant les spectateurs de Fox News, puisqu'elles brutalisent les méchants les plus populaires du moment : infâmes cocos, drapeau rouge à faucille et couteau entre les dents, ou barbus islamistes, casaque verte à croissant, et explosifs à la ceinture. Au menu de l'OTAN, une invasion en règle de l'Ukraine par des putschistes nostalgiques du paradis bolchevique. Côté russe, une histoire encore plus tordue, décrivant l'agression de la mère patrie par la Turquie et la Georgie, unifiées en une puissante république islamique. C'est cette guerrelà que j'ai entamée, m'enrôlant comme pilote de bombardier Su-25.

C'est l'heure d'abreuver les sillons

Les colonnes de l'envahisseur honni progressent rapidement en direction du centre

industriel de Krasnodar. Heureusement elles doivent ralentir pour traverser une région accidentée et suivre une piste qui serpente à travers les collines. Un régiment mécanisé pourrait certes progresser sans se soucier des routes, mais elles lui sont nécessaires pour le bon





Bien entendu, les instruments des Russes sont en cyrillique.



Les Chevaliers de Baphomet



Le manuscrit de Voynich



En 1912, Wilfrid M. Voynich découvre un mystérieux manuscrit. < Cuatre vingt dix ans plus tard, il est déchiffré l

Le cauchemar commence lorsque le mystère est résolu...

"La nouvelle référence des jeux d'aventure et d'énigmes"











PlayStation_®2





Aucun problème, j'ai la situation bien en main.

fonctionnement de la chaîne logistique et la poursuite de l'offensive. En provenance des arsenaux combinés de la Turquie (ex-OTAN) et de la Georgie (ex-URSS), l'armement ennemi est assez hétéroclite. En pointe, un peloton de chars M48 Patton, sous la protection de quelques MANPAD Stingers, de SAM mobiles Strela 10, et d'un blindé ZSU-23-4 Shilka brandissant un quadruple canon rotatif de 23 mm guidé par radar. Va falloir faire gaffe : tout aéronef évoluant à proximité de cette redoutable DCA peut, en une seconde, se retrouver aussi troué qu'un poumon de tuberculeux. Lourdement chargé, je vole vaguement en direction de l'objectif, en luttant avec mes instruments. Soudain, le dispositif d'alerte radar commence à couiner, puis clignote comme un sapin de Noël. Un message de l'AWACS confirme le pire : des bandits en patrouille. Un homme moins brave choisirait peut-être de faire demi-tour pour sauver sa peau, mais je maintiens fermement le cap. La victoire ou la mort! J'augmente le débit de ma perfusion de vodka et je prépare mes missiles air-air, au cas bien improbable où ils accrocheraient un chasseur avant que je ne me fasse descendre.

Na zdorovie

Mon escorte de MiGs intervient. Loin audessus de moi je repère

des traînées de condensation qui s'entrecroisent. plusieurs éclairs, et mon détecteur électromagnétique se tait. Le camarade coordinateur radar le confirme : notre couverture aérienne a mis l'ennemi en pièces, la mission continue! Je n'ai pas vraiment fait attention à la navigation (les plans de vol, c'est pour les nazes), et je ne réalise que je suis sur la cible que quand mon équipier m'avertit qu'un SAM monte droit sur nous. Heureusement quelques leurres thermiques suffisent à tromper son autodirecteur infrarouge: le Stinger est parfait pour faire peur aux hélicoptères, mais pas très efficace contre les jets. Je prends un peu de recul, et détache mon ailier pour qu'il traite les environs au missile antiradiation. Puis je pique sur la colonne de points minuscules qui cahotent en bas dans la

poussière. Mon avionique est configurée en mode attaque au sol, et le laser télémétrique du système électro-optique de bord affiche sur mon HUD rudimentaire le point d'impact probable de mes projectiles. Comme je ne lui fais pas vraiment confiance et que je n'ai pas envie de traîner dans le coin, je décide de tout balancer dès le premier passage: quatre paires de bombes RBK-500 AO, soigneusement espacées. Chacune explose automatiquement en l'air pour disperser une grappe de 108 bombinettes sur une surface de 6 400 m², ce qui totalise une pluie de 864 grenades s'abattant sur les pauvres chars turcs. Ceux dont le mince blindage supérieur n'est pas immédiatement perforé par les charges creuses se retrouvent alors pris au milieu de dizaines de sous-munitions non-explosées, qui vont détruire les chenilles des survivants et arracher les membres des enfants des années après la fin de la guerre. C'est beau, et tellement ingénieux que ça ne peut que redonner foi en l'inhumanité!

O.K., Lock On n'a pas LOMAC, ça poutre l'extrême réalisme d'un Falcon 4.0 hyper

spécialisé et il propose dix fois moins d'engins pilotables qu'll-2 Sturmovik Forgotten Battles. Mais les accros du manche à balais ne seront pas décus : qu'il s'agisse de redresser des vrilles à bord des plus beaux avions du monde ou de frôler la boue dans une baignoire en titane, LOMAC est la nouvelle référence des simulateurs de combat moderne. Il ne comporte hélas pas les engins de la toute dernière génération (mais comment représenter de façon réaliste un prototype de F-22, Rafale, Typhoon, F-35 et autres B-2 furtifs?) et le manque de campagne dynamique est regrettable. Mais son éditeur de missions et les possibilités du multijoueur lui garantissent un avenir sans nuage. Aucun risque pour les passionnés, le temps investi dans ce jeu ne sera pas perdu.

Atomic



En Deux Mots

UN SIMULATEUR TRÈS POINTIL D'APPROCHE DIFFICILE POUR LE DÉBUTANT MAIS AU POTEN-TIEL TRÈS ÉLEVÉ. IL NÉCESSITE MALHEUREU-SEMENT UNE CONFIGURATION MUSCLÉE. ET L'AMATEUR MAL ÉQUIPÉ DEVRAIT ENVISAGER DE NE L'ACHETER QUE DANS QUELQUES MOIS, AVEC DU HARDWARE RENOUVELÉ À BAS PRIX. DE TOUTE FACON, IL NE PEUT OUE S'AMÉLIO-RER AVEC L'ÂGE.

Huit avions pilotables

Gameplay varié, du A-10 au Su-33

■ Visuellement magnifique

Très exigeant techniquement

Pas de campagne dynamique

TECHNIQUE 8 ARTISTIQUE



"Interrogatoires, fouilles, confrontations... Une enquête passionnante !"

"Une histoire que mauraient point reniée Gonan Doyle et Bram Stocker".

"The Black Mirror donne la chair de poule [...] - Un véritable conte tugubre !"

"The Black Mirror risque bien d'être la bonne surprise de cette fin d'année".

ICK TİRRO

ne aventure à faire frémir



Un jeu-d'aventure en 3D dans une atmosphère sombre et inquiétante

Une multitude d'énigmes, 24 personnages mystérieux et plus de 150 licux angoissants



S 4 1 1 1 1 1 1



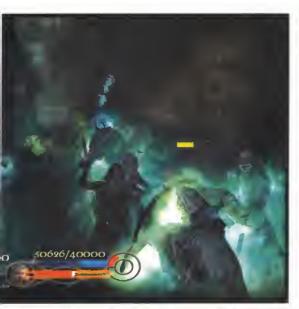






Le Seigneur des Anneaux: Le Retour du Roi Tout Public

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LE RETOUR DU ROI ? JAMAIS ENTENDU PARLER. QU'EST-CE QUE C'EST, UN RESTAURANT À LA MODE? UN COCKTAIL GIN-VODKA-JAUNE D'ŒUF-LARDONS? AH, ON ME FAIT SIGNE QU'IL S'AGIT D'UN JEU DE BASTON CONSOLE, LICENCE D'UN GROS FILM DE NOËL, LUI-MÊME ADAPTÉ D'UN VIEUX BOUQUIN À SUCCÈS... CA DOIT ÊTRE DRÔLEMENT BIEN.



Une personne verticalement contrariée se cache dans cette image. Saurez-vous la retrouver?



ttention! Le jeu dont nous allons parler étant l'adaptation fidèle du film, si vous voulez préserver la surprise vous devez impérativement lire ce test en gardant les deux yeux fermés. Merci de votre compréhension. Comme je n'ai pas vraiment la place de vous résumer l'histoire des Guerres de l'Anneau, on va supposer que vous en connaissez déjà au moins les grandes lignes. Une superbe introduction plante le décor. Elle est de grande qualité, et pour cause : il s'agit de scènes entières du deuxième film qui résument la bataille du Gouffre de Helm. L'action débute avec le lever du soleil, et l'armée de secours menée par Candalf qui charge et enfonce le flanc des hordes venues d'Isengard. Dans cette première mission, vous dirigez directement le vieux sorcier (neuf persos jouables au total, dont trois cachés), resplendissant dans son nouvel uniforme blanc tout neuf. Avec son bâton dans une main et Glamdring dans l'autre, il entreprend l'écrabouillage systématique de la racaille saroumanesque. Le gameplay est celui d'un Beat them all bien classique, vu de côté avec des tas de méchants à l'écran et quelques gentils qui font de la figuration. Les contrôles sont plus adaptés à un paddle qu'à un clavier et une souris, mais les commandes sont suffisamment simples pour être vite retenues.

Compote d'Huruk Haï

Le plus souvent on martèle le bouton gauche le plus vite possible, ce

qui transforme votre personnage en ventilateur et moleste prestement tout ce qui passe à portée de rotor. Contre les fourbes ennemis planqués derrière un bouclier ou engoncé dans une armure, on passe au bouton droit : le coup est lent, mais il réduit l'obstacle en copeaux. Vous disposez aussi d'un habile bouton croche-patte, qui vous donne



CONFIGURATION MINIMUM PROCESSEUR 1,2 GHz 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo **ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS** DÉVELOPPEUR HYPNOS ENTERTAINMENT

ÉTATS-UNIS

TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX V.O. DANS LA **VERSION TESTÉE**



La catapulte est pratique pour cramer les tours de slège, mais yous irez plus vite en faisant le travail

l'occasion de vous tordre de rire chaque fois qu'une de vos victimes s'étale dans la poussière en couinant. Quant au bouton d'accablement, il sert à embrocher d'un seul coup les idiots qui, pour diverses raisons saugrenues, se roulent par terre en plein combat. À partir de ce point, les plus habiles tacticiens et les artistes martiaux expérimentés devraient déià entrevoir de lumineuses possibilités d'enchaînements mortels. Vous avez également un bouton de parade, qui dévie n'importe quel coup, et un autre pour balancer des projectiles. Les treize missions du jeu sont séparées entre trois chemins, l'un emprunté par le magicien, l'autre par Aragorn, Legolas et Gimli, et le dernier par Frodon et Sam. Les commandes sont identiques pour tous, mais chaque perso dispose d'un pouvoir spécial unique.

Marmelade d'ectoplasme

Introduites par des scènes entières du film, les missions sont toutes

originales à jouer et suivent fidèlement la trame de l'histoire. Les ennemis ont des apparences



Legolas, Gimli et Aragorn au milieu d'un paquet de soldats du Gondor et d'Orientaux aux veux torves.

Un peu de technique L'ergonomie est mal adaptée au PC, mais ça ne gêne d'Ori

pas vraiment, et les 3 CD de vidéos sont très bien exploités. L'I.A. est très faible, mais c'est aussi le genre qui veut ça et heureusement, le jeu ne réclame pas une machine trop gourmande.

Un éléphant, ca flambe énormément.



différentes, mais des tactiques identiques (d'une considérable stupidité, tout comme vos alliés d'ailleurs). Et l'intérêt vient surtout des nombreux éléments interactifs du décor. Certains sont là pour vous aider à martyr ser encore plus vite les pauvres bougres d'en face, d'autres ont des fonctions beaucoup plus vitales, et suivent le script de chaque niveau. Ainsi vous aurez régulièrement des objectifs stratégiques à atteindre, comme détruire une cible spéciale en un temps limité, ou au contraire protéger un personnage important (genre, un gros boulet porteur d'un artefact surpuissant qui attire les nazguls comme un aimant, si vous voyez ce que je veux dire). Chaque mission se boucle en moins d'une demi-heure si vous savez quoi faire, mais peut prendre bien plus longtemps pour peu que vous soyez obligé de recommencer sans arrêt le même passage. Les sauvegardes se font automatiquement à des checkpoints, et certaines épreuves sont extrêmement frustrantes, même si le jeu fournit quelques indices. En général, la difficulté n'est pas de tuer tout le monde, mais de comprendre pourquoi le script décide que vous avez perdu.

Gelée d'Oriental

Si l'on excepte ce point, parfois horripilant, le jeu est globalement plutôt

facile. Un système de score basé sur votre rapidité à enchaîner rapidement les coups vous permet d'acheter de nouve.les attaques entre les niveaux. L'idée est vraiment intéressante, mais en pratique il n'y a pas à réfléchir et ces combinaisons de touches supposées très utiles ne remplacent pas le bon vieux bourrinage de boutons. En pratique, j'ai vaguement mémorisé deux attaques, et j'ai bouclé le jeu à la difficulté moyenne en six heures chrono, sans avoir



Sam ne rencontre aucune difficulté particulière pour massacrer des douzaines d'orcs.

à utiliser de pouvoirs spéciaux. Les personnages sont tous pratiquement identiques, sauf que les plus petits ont une allonge ridicule et leurs combos sont très souvent inefficaces parce que leurs coups s'enchaînent mal. De plus, dans la bouillie de personnages à l'écran, il n'est pas toujours facile de savoir où sont vraiment les nabots, et surtout ce qu'ils font. Ne parlons pas d'esquive ou de tactique dans ces conditions. Hélas, choisir de jouer avec Aragorn ou Legolas n'a guère plus d'importance dans le jeu que de combattre dans Double Dragon avec le bonhomme bleu (Billy) ou bien le bonhomme rouge (Jimmy). Les combattants sont complètement interchangeables avec de très minimes variations. Vous pouvez d'ailleurs rejouer les missions passées avec n'importe lequel, et les personnages cachés, qui sont du même tonneau, auraient aussi bien pu rester planqués.

Purée d'araignée

Reste l'ambiance, très prenante et très fidèle à la trilogie, soutenue par de

nombreux bonus de type DVD, et par la musique d'Howard Shore. Le joueur émérite a ainsi l'opportunité formidable d'écouter les interviews des acteurs eux-mêmes, qui assurent tous les doublages, et qui le félicitent chaudement pour ses goûts excellents (il a acheté le meilleur ieu du monde). tentent de l'intéresser à leur personnage (le meilleur du jeu), et prétendent eux-mêmes beaucoup s'amuser. Bref, du matériel promotionnel standard, par des pros bien rodés, au service d'une licence prestigieuse. Si vous êtes vraiment fan des films et que vous aimez les jeux de castagne pas trop compliqués, ou que vous cherchez un cadeau pour un petit cousin qui dort avec la poupée Gollum, Le Retour du Roi est un bon investissement. Sinon, passez votre chemin.

Atomic

En Deux Mots

TECHNIOUEMENT SOLIDE ET AVEC TOUT LE POIDS DE LA TRILOGIE DERRIÈRE LUI, LE RETOUR DU ROI N'AURA AUCUN MAL À SE VENDRE. C'EST POURTANT UN BEAT THEM ALL AUX COUPS SANS FINESSE ET AUX COMBATS TROP FACILES, QUI REPOSE ENTIÉREMENT SUR SON AMBIANCE ET SES MISSIONS SCRIPTÉES. À RÉSERVER AUX FANS.

Très bonne adaptation du film

Mode coopératif à 2 joueurs sur le même écran

Un effort d'originalité dans les missions

Personnages trop semblables

Action souvent confuse et simpliste

Durée de vie très courte







CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE 3D 16 Mo

ÉDITEUR BAM! ENTERTAINMENT

DÉVELOPPEUR FRONTIER DEVELOPMENTS

GRANDE-BRETAGNE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



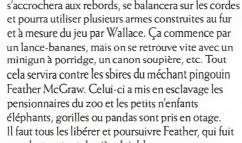
II manque trois outils à Gromit pour que Wallace énare le pont-levis.

Wallace & Gromit

in Project Zoo

MOI QUI RÊVE DEPUIS DES ANNÉES D'UN SIMULATEUR DE PÂTE À MODELER POUR MON PC, JE SUIS TRÈS DÉÇU. DANS PROJECT ZOO, WALLACE ET GROMIT SONT ENTIÈREMENT EN 3D! BON, CA RESTE AUSSI AMUSANT QUE DE FAIRE DE JOLIS CACAS JAUNES EN PLASTIQUE.

i vous ne connaissez pas les deux personnages animés créés par Nick Park, le patron du studio anglais Aardman, eh bien... vous avez tort. Wallace, c'est l'humain un peu niais et trop optimiste, amateur de fromage et génial inventeur de machines bizarres. Gromit, c'est son chien, bête intellectuelle qui écoute Bach en lisant le journal. C'est lui que l'on dirigera dans ce jeu de plate-forme 3D classique et à cette occasion, il sera encore plus physique que dans les films: roulades, bonds, combos d'attaque, furtivité, tout est bon pour avancer dans les niveaux. Gromit s'accrochera aux rebords, se balancera sur les cordes et pourra utiliser plusieurs armes construites au fur et à mesure du jeu par Wallace. Ça commence par un lance-bananes, mais on se retrouve vite avec un minigun à porridge, un canon soupière, etc. Tout cela servira contre les sbires du méchant pingouin Feather McGraw. Celui-ci a mis en esclavage les pensionnaires du zoo et les petits n'enfants éléphants, gorilles ou pandas sont pris en otage. Il faut tous les libérer et poursuivre Feather, qui fuit en sabotant tout derrière lui. Heureusement, Wallace ne construit pas que des armes, il pourra aussi réparer tout un tas de machines en utilisant des écrous ou des outils spéciaux. Et c'est à Gromit de le fournir en pièces détachées. On en trouve partout dans les niveaux et plein de petits challenges donnent l'occasion de gonfler son capital de



ferraille. Il faudra aussi collectionner des pièces qui



Ça c'est du regard qui fait flipper, hein?

débloqueront des vidéos bonus. Mais ne vous foulez pas trop, ce ne sont que des extraits de films connus, principalement « Un Mauvais Pantalon ».

Petite licence. petit ieu

La sauce de Project Zoo prend assez bien. Les animations sont

marrantes et les décors assez jolis. Les personnages, eux, sont modélisés fidèlement et affublés de leurs expressions favorites. Le regard mi-perplexe mi-atterré de Gromit est d'ailleurs très bien rendu. Le jeu bouge bien, les niveaux sont grands et bien foutus, avec des clins d'œil humoristiques disséminés un peu partout. Les contrôles clavier sont assez bien pensés, mais ça ne remplace pas un joypad dans les passages bien lourdingues. Il y en a toujours dans ce genre de jeu, et celui-ci n'échappe pas à la règle. Ce qui est étonnant, car le reste est trop facile en fait. On progresse rapidement et, malgré des séquences alternatives (poursuite en pseudo-hélicoptère, combat contre des Boss), l'action devient un peu répétitive, presque ennuyeuse. Au final, cela reste un jeu très basique et classique avec une réalisation honnête. Ça peut être un bon achat pour les amateurs du genre qui n'ont pas de console, ou les fans de Wallace & Gromit. Ou ceux qui cumulent les deux. Il doit bien y en avoir un ou deux.

Fumble

Un peu de technique

Project Zoo tourne bien sur une machine moyenne et ne subit que quelques bugs épars. La gestion de la caméra laisse tout de même à désirer, ce qui rend le gameplay un peu aléatoire; il faut recadrer souvent. Tout cela gâche parfois le plaisir, mais ce n'est pas la fin du monde non plus.









La simulation stratégique historique de référence!





Des monarchies du début du 19ème siècle en passant par la révolution industrielle pour finir sur le 1er grand conflit du 20ème siècle, découvrez un jeu d'une richesse stratégique inégalée. Amassez des richesses, colonisez les nations du tiers monde et faites de votre pays un empire prestigieux et respecté. Choisissez votre voie politique entre démocratie et tyranie, entre corruption et anarchie pour

Avec Victoria, refaites l'Histoire à votre gré. Saurez-vous recréer et profiter des formidables innovations que ce siècle nous a apporté tout en évitant les terribles guerres qui l'ont émaillé ? A vous de choisir!

dominer le monde.











The Simpsons de films et séries se passe généralement mal. Tadaptation en jeux vidéo Tand Run

L'ADAPTATION EN JEUX VIDÉO MALGRÉ TOUT, ON ASSISTE RÉGULIÈREMENT À DE NOUVELLES

TENTATIVES ET SI **CERTAINES** SE PLACENT UNIQUEMENT DANS LA CASE « MARKETING » (ON A LES NOMS), D'AUTRES

> COMME HIT AND RUN REDONNE ESPOIR EN L'HUMANITÉ. CARRÉMENT.

u'on soit fan ou pas, les Simpsons connaissent un succès interplanétaire, et ça fait quatorze ans que ça dure. C'est peut-être la simplicité de la formule qui fait son efficacité: gags idiots, personnages facilement identifiables et grandes claques assénées aux nombreux symboles américains. Radical Entertainment, à qui l'on doit déjà Hulk et Dark Angel, est donc attendu au virage par les nombreux fans qui désespèrent de voir enfin arriver un jeu qui exploite tout ça « intelligemment ».

Le gameplay se présente D'oh! comme un clone des Grand Theft Auto: vous devez utiliser des véhicules pour accomplir des missions dans les différents quartiers de la ville, intégralement modélisée en 3D. Dans Hit and Run, vous arpentez bien évidemment les rues de la célèbre ville de Springfield. Si vous voulez bien vous donner la peine de vous asseoir, je vous emmène faire un tour. Laissez-moi juste deux secondes, le temps que je me glisse dans la circulation. Les rues ne sont pas embouteillées, mais il faut quand même faire attention, un accident est si vite arrivé. Bien, sur votre droite vous avez sûrement reconnu la maison des Simpsons et celle de leur charmant voisin. Ned Flanders. Un peu plus loin, nous passons à côté du cimetière avant de nous engager sur la route qui mène à la centrale nucléaire, où travaille Homer. Ne manquez pas sur votre droite la plus grande cuvette de chiotte du monde, qui domine la ville. Manifestement les développeurs sont fans de la série et se sont fait plaisir tellement ça regorge de détails à tous les coins de rues.

Ouh pinaise!

L'histoire, écrite par les scénaristes du dessin animé, vous fait enquêter

sur d'étranges événements qui se passent dans cette petite bourgade prétendument tranquille. Depuis quelque temps, les habitants disparaissent et d'étranges caméras volantes semblent se manifester de pair avec de mystérieuses camionnettes noires. Les premières missions vous permettent de vous familiariser avec le pilotage des voitures et de vous repérer dans le quartier. Vous devrez par exemple aller acheter de la glace et du coca, ou amener de toute urgence un objet à Lisa, avant l'arrivée du proviseur à l'école. La course-poursuite qui s'ensuit vous conduira bien



CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo, GEFORCE 2 ÉDITEUR VIVENDI UNIVERSAL GAMES DÉVELOPPEUR RADICAL ENTERTAINMENT CANADA **TEXTE ET VOIX V.O. DANS LA VERSION TESTÉE**



« Oh Homer, que tu as de beaux yeux globuleux... »

entendu à écraser un certain nombre de vos concitoyens et à emboutir les quelques voitures qui se dresseront sur votre route. Si vous le souhaitez, vous pouvez descendre de votre véhicule à tout moment pour emprunter l'un des quarante autres moyens de transport. On regrette malgré tout que ceux-ci ne soient que des véhicules terrestres. Pas de bateaux, pas d'avions, pas d'hélicoptères, même pas de motos. Que du quatre roues. Vous pourrez également vous promener à pied, ce qui est totalement indispensable pour récupérer les nombreux bonus cachés un peu partout qui vous permettront de débloquer de nouvelles voitures ou des vêtements pour vos personnages, nécessaires à certaines missions. Ces dernières sont très classiques: conduire machin à tel endroit, détruire la voiture de truc, etc.



Oui, oui, ça se conduit. Enfin, ça se pilote surtout.



S'il est impossible de mourir ou de tuer qui que ce soit, on peut en revanche distribuer des coups de pieds, même aux enfants. Joie.

Sur la bonne voix?

La version que nous avons testée était entièrement en anglais, et les doublages des personnages étaient assurés par leurs voix officielles. Il ne nous reste plus qu'à espérer que la version française bénéficiera d'une adaptation qui sera à la hauteur de la version originale.
Sinon, on se fâche.



Differentes tenues sont disponibles pour les personnages. Homer en slip par exemple, ça poutre.

Garanti sans Cell Shading

Présentés en full 3D interactive, comme on dit dans le milieu, les

graphismes sont assez dépouillés. Mais ce qui aurait pu choquer dans d'autres jeux passe ici inaperçu grâce au côté dessin animé du design. Du coup, il est possible d'afficher une profondeur de champs conséquente sans que toute la machine se mette à pédaler dans la semoule. En revanche, ça n'explique pas la présence de nombreuses textures un peu laides. De son côté, l'ambiance sonore est parfaitement reconnaissable, du « toss toss » émanant de la sucette de Maggie aux accords de saxophone de Lisa, rien ne manque. Les musiques ont été manifestement remixées à partir des thèmes principaux de la série pour coller aux différentes ambiances de Hit and Run. Les personnages sont, quant à eux, bien modélisés et facilement reconnaissables. On regrette malgré tout que leurs grands yeux globuleux soient totalement dénués d'expression. À tel point qu'on les croirait sous l'emprise permanente d'une drogue particulièrement hallucinatoire.

Du rire aux larmes

Dans la catégorie « frustration de testeur », nous avons

tout d'abord l'intelligence artificielle, qui est par moment vraiment très artificielle, option neurones en panne. On voit donc occasionnellement nos adversaires tourner en rond au milieu de la chaussée sans qu'on sache trop pourquoi. La caméra est parfois pénible et on aurait aimé plus de liberté dans sa gestion, afin de mieux diriger le personnage. Enfin, certaines missions auraient mérité quelques petits réglages supplémentaires pour qu'on ne soit pas obligé de les recommencer cinq fois de suite parce qu'elles exigent une conduite parfaite. Malgré tout, le jeu est envoûtant, surtout si on a toujours rêvé d'avoir une tête jaune débile. On pardonne dans ce cas ces quelques imperfections en rigolant des nombreux gags idiots qui parsèment les sept niveaux de ce titre.

Bishop





En bonus : un petit jeu de course, comme on en voyait plein du temps de l'Amiga.



En Deux Mots

Une franche réussite pdur cette adaptation : vannes débiles, références culturelles multiples, durée de vie hdnorable (une cinquantaine d'heures pdur le finir à 100 %), ambiance fidèle à la série, tdut cdntribue à capturer le jdueur dans l'univers idiot des Simpsdns. Le jeu mérite même 8 pour les fans.

L'univers de la série

Le gameplay
La durée de vie

L'intelligence artificielle, trop artificielle

Certains mouvements de caméra

Que des voitures à conduire

7
TECHNIQUE
7
ARTISTIQUE
7
INTERET

Un peu de technique

Grâce à son aspect cartoonesque, le moteur n'a pas besoin d'afficher des milliards de polygones à la seconde. Du coup, il s'en sort plutôt bien et le jeu ne connaît aucun ralentissement sur un 2200+ avec une Radeon 9700 Pro en 1024x768.

Des raccourcis vous

permettent de gagner du

temps dans les courses.









CONFIG MINIMUM PII 450 MHz, 64 Mo, TNT2

ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR NADEO FRANCE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



En haut de la montée, un checkpoint, point de passage obligatoire pour finir la course.

ous, je sais pas, mais moi petit, j'avais des voitures à friction que je lançais sur des circuits complètement barrés. J'ai passé un nombre incalculable d'heures à tenter de leur faire enchaîner deux loopings à ces bestioles. Trackmania repose sur le même principe : vous pouvez construire vos propres pistes grâce aux nombreux blocs fournis avec le jeu pour ensuite tenter de faire des chronos impressionnants dessus. À votre disposition, loopings, virages surélevés, tremplins, etc. Plus vous enchaînez les figures impossibles et mieux il vous faudra maîtriser votre véhicule. Une fois que vous êtes imbattable sur votre création, mettez vos potes au défi de battre vos temps surhumains. Soit vous leur passez votre circuit pour qu'ils pleurent en secret chez eux, soit vous admirez leurs gamelles

successives lors de parties en réseau.

Malheureusement, comme le jeu ne gère pas les collisions, impossible de se pousser dans un trou, de bloquer le passage dans un virage, rien. Tout le monde se bat en même temps contre le chrono et ça devient vite frustrant.

By Nodeo CiC I VI Best 227

Ambiance médiévale dans les vertes prairies européennes.

Un peu de technique

Bien que dépouiltés, les trois univers du jeu (désert, campagne et neige) ne manquent pas de charme. Le moteur 3D est efficace et la gestion de la physique des voitures amusante. Une config moyenne, Athlon 1800+ et GF2, suffit pour s'amuser.

Trackmania

UN LOOPING JUSTE LÀ... HMM... APRÈS UN DOUBLE BUMPER, LE VIRAGE SURÉLEVÉ ET APRÈS... VOYONS... L'ARRIVÉE AVEC UN PETIT SAUT.
PAR-FAIT! OH PARDON, J'ÉTAIS EN TRAIN DE FINIR MON NOUVEAU CIRCUIT POUR TRACKMANIA, JE NE VOUS AVAIS PAS ENTENDU TOURNER LA PAGE.

De la frustration, Trackmania en a à revendre : pour concevoir des circuits bien costauds avec plein de pièces différentes, vous devrez commencer par gagner des coppers (la monnaie du jeu) en battant les temps enregistrés des modes Course et Challenge. Si le premier est sans surprise, le second mettra vos neurones à contribution. Il vous faudra compléter le canevas d'un circuit fourni avec les quelques blocs en stock et réussir à finir la course au plus vite. En obtenant suffisamment de médailles dans chacun de ces modes, vous débloquerez la suite du jeu et gagnerez encore plus de coppers.

Des sensations différentes

Pour varier les plaisirs, trois environnements différents sont

disponibles. Ils correspondent à trois types de conduite distincts et permettent d'oublier que tout le monde pilote la même voiture dans chaque univers. Si vous êtes persévérant, Trackmania vous permettra de disputer quelques parties endiablées contre la montre sur les circuits que vous aurez conçus. C'est la plus grande richesse du jeu. Car face à des monstres comme NFS Underground ou Colin Mc Rae, il est clair que ce n'est pas sur le terrain de la course pure que ce titre fait la différence. Du coup, on regrette vraiment que Nadeo n'ait pas joué à fond la carte de la construction de circuit et oblige le joueur à se taper la tête contre les murs pour débloquer tous les éléments qui permettent de construire des pistes vraiment fun. Ça risque davantage de frustrer le public visé que de rallonger la durée de vie de ce produit.





Pour finir celui-là sans casse, bon courage.

En Deux Mots

TRACKMANIA MANOUE DE PEU SON OBJECTIF EN FORÇANT LES JOUEURS À S'INVESTIR ÉNOR-MÉMENT DANS LA PARTIE COURSE POUR POUVOIR PROFITER PLEINEMENT DU MODE CONSTRUCTION. LE MODE MULTI EST LUI AUSSI DÉCEVANT, AMPUTÉ DU FUN OU'AURAIT PU APPORTER LA GESTION DES COLLISIONS.

Les trois conduites complémentaires

Le mélange puzzle/pilotage

Parfois frustrant

Pas de cellisions





Fichtills. Sauptmann-Shr Thigseng brennt*



★(Hé, Capitaine ! Votre appareil est en flamme.)





La chance est sérieusement en train de tourner pour les pilotes allemands. Dans ce jeu de combat aérien de Lawrence Holland, créateur de Secret Weapons of the Luftwaffe[™], vous faites partie d'une unité secrète de pilotes d'élite. Votre mission : déjouer les plans diaboliques du Troisième Reich. En Europe et ailleurs, vous piloterez plus de 20 appareils authentiques au cours de 30 missions de combats aériens extrêmement variées. Et vous n'aurez pas besoin d'entraînement... Seulement de nerfs d'acier, d'une main ferme et d'un courage à toute épreuve pour libérer le monde de la tyrannie.

WWW.OVERNORMANDY.COM









PlayStation_®2









C'est encore l'homme qui fait tout le boulot pendant que



Qui oui, c'est bien le même uvrier que dans le premier



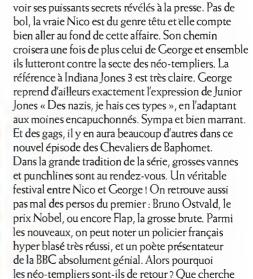
Les chevaliers de Baphomet: Le manuscrit de Voynich

LES TRILOGIES, C'EST BIEN. DEMANDEZ À LUCAS, IL VOUS LE DIRA LUI-MÊME : « IT POUTRES TO DEATH ». D'AILLEURS. LES CHEVALIERS DE BAPHOMET S'INSPIRE TOUJOURS AUTANT DES AVENTURES D'INDIANA JONES. LE MANUSCRIT DE VOYNICH MARQUE LE RETOUR DE LA TERRIBLE SECTE À L'ÉPÉE BRISÉE, ET C'EST TANT MIEUX! LES ENNEMIS RÉCURRENTS, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.

h le Congo, ses fleuves, sa jungle, ses orages diluviens sortis de nulle part. C'est bizarre tout de même, ces dérèglements du temps. George Stobbart, juriste américain spécialisé dans les brevets, fait les frais de ce temps pourri lorsque les deux moteurs de l'avion qui le transporte sont foudroyés. Après un atterrissage périlleux, George se retrouve juste au-dessus de la base souterraine de Cholmondely, le scientifique qu'il devait rencontrer. Il est alors le témoin discret de l'assassinat de ce pauvre savant par Susarro, un étrange et effrayant personnage. Le deuxième cadavre de l'histoire apparaît peu après, mais bien plus loin, à Paris. Vernont Blier est un hacker gras et myope, avec une vilaine peau. Mais c'est un vrai génie, le seul à avoir pu déchiffrer le manuscrit de Voynich. De dangereux mystères lui ont été révélés : des prophéties de catastrophes météorologiques et de fin du monde... Apeuré, il souhaite confesser son histoire à Nicole Collard, journaliste pour « La Liberté ». Cette dernière lui tire alors rapidement une balle dans la tête. Enfin ce n'est pas la Nico que l'on connaît, mais une très jolie doublure



George n'est pas discret, George se fait descendre. Pauvre George...



ce terrible Susarro? Moi je le sais...



CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE 3D 32 Mo

ÉDITEUR THO

DÉVELOPPEUR REVOLUTION SOFTWARE

GRANDE-BRETAGNE

TEXTE ET VOIX V.O. SUR LA VERSION TESTÉE

souhaitant coller ce meurtre sur son dos. De toute

évidence, les gens qui ont payé pour le décryptage

de l'antique document n'ont pas apprécié l'idée de





Tiens l'eau de la Seine est bleue ? Chirac va enfin pouvoir se baigner dedans.

En Dawy Mate

LE PASSAGE À LA 3D EST TRÈS BIEN EXPLOITÉ POUR CE NOUVEL ÉPISODE DANS L'EXCELLENTE SÉRIE DES CHEVALIERS DE BAPHOMET. LE MANUSCRIT DE VOYNICH RÉVÈLE UN BON SCÉNARIO. PAS FRUSTRANT, AMUSANT,

- Le scénario
- 1 L'humour
- Les énigmes physiques
- Un peu trop facile







Une météo anglaise normale, je ne vois rien de catastrophique là-dedans-

De la 3D utile

Dans le fond, on retrouve un vrai jeu d'aventure classique.

Le scénario est prenant et très bien construit. Comme d'habitude, on ramasse plein d'objets que l'on peut parfois combiner ensemble, à moins qu'ils ne s'utilisent directement sur un élément du décor. La série a toujours assumé cet aspect, notamment avec la fameuse phrase : « Hum, on ne sait jamais, ce bout de ficelle/ce papier gras/cette loutre pourrait être utile un jour. » De plus, l'interface permet au joueur de savoir quels objets peuvent s'assembler, grâce à un icone qui apparaît le cas échéant, et nous montre aussi les interactions possibles avec le décor lorsque l'on passe tout près. Le jeu en devient vraiment confortable. Revolution innove surtout dans le passage complet à la 3D. Ce n'est pas simplement esthétique, ils en profitent réellement pour rajouter du contenu. Ainsi, le gameplay permet de courir dans tous les sens ou marcher discrètement. Lorsque le décor l'autorise, on peut aussi s'accrocher, grimper ou redescendre, sauter d'une plate-forme à l'autre. Ca reste un jeu d'aventure et il n'y a aucun risque de tomber. Mais ca permet quelques passages basés sur la vitesse d'exécution ou bien des moments de réflexion sur le chemin à suivre. Autre innovation, on peut pousser ou tirer des éléments mobiles. Il faudra parfois rendre un endroit accessible en manipulant ainsi plusieurs caisses ce qui peut donner lieu à un véritable casse-tête. Dans les milieux autorisés, on appelle ça les migraines Lara Croft. Dernier petit choix de gameplay marrant : certaines séquences seront mortelles si vous ne réagissez pas assez vite. Que Flap essaye de vous étrangler, ou qu'une mystérieuse voiture de sport tente de vous écraser, il faut juste appuyer sur une touche et basta. On peut rater le coche la

Une bonne vieille Trabant toute neuve (c'est son état normal).



première fois, car ces passages ne sont pas annoncés autrement que par la narration, mais on ne se fait plus avoir après. Tous ces petits puzzles physiques apportent au jeu un plus rafraîchissant, sans le rendre frustrant. On ne bloque pas plus sur l'interface que sur les énigmes, qui sont – et c'est dommage – définitivement trop faciles.

Consolez votre clavier

Fini le click&play, ça ne marche pas sur console. Il faudra jouer au clavier

ou alors au pad si vous en avez un. Moi, j'ai rien contre, mais je trouve le résultat un peu plus fatiguant qu'une utilisation exclusive de la souris. Faut que j'utilise deux mains là, c'est presque du sport. Sont fous eux! Le jeu dans son ensemble est beau sans plus, car les textures sont un peu basiques. Côté design, Paris devient de plus en plus réaliste. Bon O.K., les flics français portent encore des képis, mais au moins ils ne sont plus habillés comme au XIX^e siècle. Les personnages sont bien modélisés et dotés de nombreuses poses et attitudes. Mais c'est vraiment les voix qui les caractérisent le plus. Elles sont excellentes, en tout cas pour la version anglaise, et avec des accents super caricaturaux. Tiens d'ailleurs les Tchèques parlent avec une intonation russe. Bizarre ça quand même. On perd un peu de l'ambiance si on n'a pas joué aux deux premiers Chevalier de Baphomet, mais Le Manuscrit de Voynich est une suite qui ravira tout le monde.

Fumble



Il faut agir vite pour sauver Nico, à moins que le spectacle ne vous amuse.

Un peu de technique

Baphomet 3 offre un grand panel de résolutions, de 640x400 à 1280x1024, 16 ou 32 bits. Tout le monde devrait donc y trouver son bonheur visuel. On peut aussi reconfigurer les commandes du clavier.



près un NBA Live 2003 qui avait déçu les fans par un côté arcade un peu trop prononcé, ce titre nous revient dans une

version 2004 largement supérieure. Je ne m'étendrai pas sur les améliorations graphiques, sachez juste que, oui, en toute logique, tout est plus beau, plus détaillé, et plus fluide que par le passé. Toutefois, et pour couper court à tout espoir déplacé, on est encore loin d'une réelle simulation sportive, comme on serait en droit de l'attendre après autant d'années, mais on commence à s'en approcher.

Déjà, le rythme du jeu est plus réaliste que dans le précédent opus. Moins rapide, il laisse plus le temps au joueur d'établir une réelle stratégie, de construire ses attaques, et de gérer sa défense, comme dans un vrai match. Autre nouveauté, les boutons de « shoot » et de « dunk » sont à présent dissociés, ce qui permet d'avoir un réel contrôle sur la manière dont on souhaite marquer ses paniers. On a également maintenant la possibilité, en phase offensive, de prendre le contrôle d'un joueur sans le ballon, et de solliciter des appels de balle une fois le bon placement trouvé.

Ligne Maginot

La phase défensive n'est pas en reste : on a enfin l'impression de servir à

quelque chose face aux joueurs qui déboulent, balle en main, vers notre panier. Les « blocks » sont efficaces, et ne renvoient pas systématiquement le ballon en dehors des limites de jeu. D'autres

CHAQUE ANNÉE, À LA MÊME
PÉRIODE, NOS AMIS D'EA SPORTS
RESSORTENT LEURS BONNES
VIEILLES LICENCES POUR METTRE
À JOUR LEURS TITRES PHARES.
APRÈS FIFA 2004,
C'EST AU TOUR DE NBA LIVE
DE SUBIR SA CURE
DE JOUVENCE ANNUELLE...





La phase de décollage est toujours impressionnante dans les simulateurs de vol.

techniques, comme celle dit du « piège », permettent également d'assurer une meilleure protection de son camp. En dehors des modes classiques (Entraînement « one on one », Match Simple, Play Offs), NBA Live 2004 propose aussi un mode « Dynastie » qui va vous permettre de prendre en main la carrière complète d'une équipe, tant sur le terrain, que dans les vestiaires (je parle de l'aspect gestion d'équipe, bien entendu…). Il vous sera possible, en échange de points que vous récolterez

À moins de sortir le lance-roquettes, ça va être chaud pour l'arrêter.



NBA Live 2004

BASKET-BALL







CONFIG MINIMUM PIII 600 MHz, 128 MO RAM,
CARTE 3D 32 MO, 1 GO SUR LE DISQUE DUR
ÉOITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

durant les matches, d'acheter des séances d'entraînement ou de l'équipement à vos joueurs, de perfectionner certains de leurs coups, voire même d'effectuer des transferts. Malheureusement, ce mode manque cruellement de profondeur et les stats proposées pour chaque joueur sont particulièrement évasives. Terminons par la partie sonore, qui reste sans équivoque possible le point fort des différents produits EA Sports. Une fois encore, c'est du tout bon. Ça gueule dans les gradins, et on s'immerge sans difficulté dans le match tant le rendu audio est travaillé. Seul bémol, comme souvent, le commentaire audio est rapidement soûlant à force de répétition et n'est pas toujours en parfaite synchro avec l'action. Une option à désactiver sans traîner. NBA Live 2004 corrige les manquements de la précédente version, en réorientant le titre dans une direction plus proche de la simu sportive, mais sans atteindre encore une réelle maturité à ce niveau. J'en connais qui vont attendre un an de plus pour voir si cet aspect va enfin atteindre leurs espérances en 2005.

Faskil

Un peu de technique

Aucun problème pour faire tourner NBA Live 2004 sur tout PC moyen de gamme, en 1024 avec tous les détails à fond. N'oubliez pas d'avoir un gamepad sous la main cela dit!



Les plus grands joueurs ont usé leurs pompes de sport sur les terrains de quartier.

En Deux Mots

NBA LIVE 2004 RECTIFIE LES ERREURS DE LA PRÉCÉDENTE VERSION, EN AJOUTANT OUELOUES PETITES IDÉES DE GAMEPLAY RÉELLEMENT ACCROCHEUSES. ON EST ENCORE LOIN D'UNE VÉRITABLE SIMULATION, MAIS CELA DEVRAIT SUFFIRE À RÉCONCILIER LES ACCROCS DU DUNK AVEC LA SAGA D'ÉA SPORTS.

Un système de contrôle des joueurs améliore
Un rythme de jeu plus lent, plus réaliste

Les commentaires

Un mode Dynasty sympa, mais un peu léger

8
IFCHNIQUE

8
ARTISTIQUE

7
INTÉRÊJ

Maîtrisez-vous le Rumble?

Avec le P2500 Rumble Pad de Saitek!



Aussi disponible



Saitek

P220 Digital Pad

P880 Dual Analog Pad

P3000 Wireless Pad



West of the state
Châssis ultra léger étudié pour isoler le conducteur des sentiers maltraités, répartition optimale du poids, lance-roquettes intégré. Le rève de milliers de Québécois.

DANS LES SÉRIES TÉLÉ
ET LES COMICS, LES AUTEURS
CRÉENT PARFOIS UN SPIN-OF,
UNE SÉRIE PARALLÈLE
CENTRÉE SUR UN AUTRE
PERSONNAGE. BIZARREMENT,
JOHN JACK N'EST JAMAIS
APPARU DANS NO ONE LIVES
FOREVER. MAINTENANT
IL TIENT LE PREMIER RÔLE
DANS SON PROPRE JEU
ET IL A MÉCHAMMENT ENVIE
DE SE FAIRE REMARQUER.





CONFIG MINIMUM PIII 733 MHz, 256 Mo, GEFORCE ÉDITEUR VIVENDI UNIVERSAL GAME DÉVELOPPEUR MONOLITH ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX V.O. DANS LA VERSION TESTÉE

Contract J.A.C.K.

F P S



Les combats dans les couloirs de la base lunaire, un grand moment de bonheur.

out le monde se souvient de la ravissante et délicate Kate Archer, agent secret œuvrant pour le bien et la paix dans le monde, ennemie N°1 du C.R.I.M.E, la plus méchante des méchantes organisations criminelles ? Eh bien, John Jack, c'est tout son contraire : grand, baraqué, pas très finaud, mais bien bourrin avec un penchant très net pour les forces de l'ombre et les pattes d'eph. Car l'ambiance reste celle de No One Lives Forever (NOLF) : rétro, années 60/70, avec toujours ce petit côté Austin Powers très orange.

Curiosité mortelle

Le jeu débute alors que notre héros est ligoté sur une chaise, avec deux



Planquez-vous derrière un mur, penchez-vous, et zigouillez tout le monde sans prendre de risque.

truands qui discutent le bout de gras en attendant de l'exécuter froidement. Son ancien boss lui reproche de s'être mêlé de ce qui ne le regarde pas. Remarquez, on ne peut pas lui donner tort, les méchants sont toujours en quête de plus de pouvoir. Et John Jack est TRÈS méchant. Sculpturalement bâti, il maîtrise l'utilisation de tous les types d'armes usuels (révolvers, fusils à pompe, snipers et autres pistolets mitrailleurs), surtout quand il s'agit d'abattre quelqu'un. D'ailleurs n'espérez pas le voir se ranger du bon côté de la loi : mauvais il est, mauvais il restera. Mais pour demeurer dans les limites du politiquement correct, il n'affrontera que des truands d'autres organisations criminelles. Tenez, d'ailleurs il va commencer par les deux rigolos qui semblent enfin décidés à lui régler son compte. Une fois débarrassé d'eux, il pourra s'occuper de la cinquantaine d'autres qui parsèment le niveau. Le reste du scénario l'emmènera sur la lune (mention spéciale aux combats façon Star Wars dans les couloirs de la base), dans l'espace, en Italie et en Tchécoslovaquie. Truand baroudeur, un bien beau métier.

Arrosage de plomb

Dans Contract J.A.C.K., pas de finesse, pas de subtilité. Rien que

de la grosse action qui tache. Si NOLF proposait quelques phases d'infiltration, ici cela consiste à insérer des projectiles de divers calibres dans le corps de vos adversaires. Leur intelligence

« Planqué dans ma poubelle, j'avoine ceux de la passerelle.» John Jack, truand et poète.



Un ami m'a dit qu'ils étaient contrôleurs des impôts. Ça tombe bien, j'avais des comptes à régler.



Avec mon nouveau pot « kit ninja », j'ai grillé une Kawa la dernière fois sur le périph.

En Deux Mots

CONTRACT J.A.C.K. NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE. MALGRÉ SES FAUX AIRS D'ADD-ON, IL EST PROPOSÉ COMME UN JEU À PART ENTIÈRE. SA FAIBLE DURÉE DE VIE VOUS FERA RÉFLÉCHIR AVANT DE L'ACHETER. SI VOUS CRAOUEZ MALGRÉ TOUT, VOUS SEREZ ASSU-RÉ DE PASSER UN BON MOMENT, SURTOUT SI VOUS AVEZ JOUÉ AUX DEUX NO ONE LIVES FOREVER AUPARAVANT.

L'ambiance

L'humour

Le défouloir

La durée de vie

L'I.A. nettement perfectible



6

TECHNIOUE

ARTISTIQUE

artificielle est d'ailleurs des plus succinctes : une fois qu'ils vous ont repéré, ils courent directement vers vous en vidant leurs chargeurs dans votre torse velu. Parfois, ils se cacheront quand même derrière un élément du décor. Quand ils ne peuvent pas vous atteindre, ils mitraillent allégrement votre position théorique, sans tenir compte des obstacles entre eux et vous. Ça ne fait pas très sérieux, mais ça renforce le côté combat urbain (oui bon d'accord, avec un

peu d'imagination). Les interactions avec le décor sont d'ailleurs très limitées : à part pousser quelques boutons et ouvrir deux ou trois armoires, on ne trouve rien dans les niveaux. Vous n'aurez pas à vous embarrasser non plus de gadgets comme dans NOLF et les énigmes sont quasi-inexistantes. La seule fois où j'ai hésité, c'est au moment où il a fallu torturer un type pour obtenir des infos. J'avais peur de le tuer avant qu'il ne me délivre le renseignement dont j'avais besoin. Oui, vous avez bien lu, on torture dans Contract J.A.C.K. N'ayez pas l'air surpris, j'avais prévenu qu'il était méchant. Sans vouloir faire le schtroumpf moralisateur, cette scène n'apporte pas grand-chose tout en étant d'un goût un peu douteux.

Heureusement, ça reste assez soft puisqu'on se contente de l'électrocuter... Allez, je ferme les yeux parce que juste avant on peut entendre un dialogue très rigolo entre ce malheureux et son tortionnaire. Je vous recommande d'ailleurs de ne pas louper un seul des échanges entre gardes, c'est bourré de vannes et de références.

Jack vous veut du bien

À l'instar de NOLF, vous pouvez piloter des véhicules : une moto des

neiges équipée d'un lance-roquettes et un scooter armé de canons mitrailleurs. Sans être formidables, notamment à cause du pilotage un peu étrange, ces séquences apportent un peu de changement dans l'enchaînement des niveaux. C'est d'autant plus appréciable que vous n'évoluerez que dans quatre

environnements différents au long des quinze niveaux du jeu, répartis sur sept chapitres. Ça se finit en une après-midi en difficulté normale. Oui, c'est terriblement court. Prévu aux alentours de 30 \$ aux États-Unis, surveillez le prix en France pour ne pas vous faire arnaquer.

Varions les plaisirs

Techniquement, on est en terrain connu puisque le moteur 3D employé

est le Litech Engine, également utilisé dans les NOLF (forcément), mais aussi pour Aliens vs Predator 2. Il semble malgré tout avoir bénéficié d'une petite mise à niveau puisqu'il gère maintenant dynamiquement les ombres et l'éclairage. Enfin, en théorie... Il n'y a que vers la fin du jeu où je me rappelle avoir vu une ombre pour un personnage. Malgré ces quelques nouveautés, il reste un peu à la traîne des dernières productions du genre. Rien de catastrophique, mais on aurait aimé mieux, pour le principe. Les musiques sont simples, efficaces et collent généralement bien à l'action. Les bruitages sont du même tonneau et on peut se permettre de changer sa stratégie d'approche en fonction du bruit des armes des ennemis. Pour rallonger un peu la sauce de ce titre décidément bien court, un mode multijoueur classique est inclus. Rien de transcendant. Contract J.A.C.K lassera rapidement les pros du FPS, mais a un avantage pour le joueur moyen: il détend. On massacre sans stress et avouez qu'après certaines journées, c'est le type même de produit qui devrait être remboursé par la sécu.

Bishop

Un peu de technique

Testé sur un 2200+ avec une Radeon 9700 Pro, le jeu conserve tranquillement son framerate en 1024x768 et les détails au maximum, sans aucune saccade, Remarquez, ça n'est pas avec ce qu'il a à afficher qu'il pourrait se permettre de ramer.



ATTENTION! CE TEST FAIT L'APOLOGIE DE L'EXÉCUTION SOMMAIRE À COUPS DE SHOTGUN. SI VOUS AVEZ MOINS DE 18 ANS, MERCI DE NE PAS LE LIRE. SI VOUS ÊTES MAJEUR ET PSYCHOPATHE, VOUS POUVEZ CONTINUER. DEAD TO RIGHTS EST UN JEU 100 % EXPLICIT CONTENTS. ET NOUS AUSSI. ON EST CONTENT.



Jack, éleveur de champion, utilise Clown.

ack Slate, pour situer, c'est un croisement de Bruce Willis et de Crying Freeman, avec un chien. Pas question de devenir un héros dans ce jeu, vous en êtes déjà un. Mais terrible est la chute de Slate, accusé d'avoir tué celui qu'il

Un peu de technique

Les options vidéo de Dead to Rights permettent à beaucoup de configurations différentes de le faire tourner sans problème. Et je n'ai noté aucun bug insupportable. Trois niveaux de détails, anticrénelage au choix, effet EAX... Ça va, Namco sait parler aux joueurs PC.



- Allo la tour? J'ai une roquette sur ma trajectoire!

Serrez les fesses!

Dead To Rights

ACTION/SHOOT 3E PERSONNE



CONFIG MINIMUM PIV 1GHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE 3D 32 Mo

ÉDITEUR HIP INTERACTIVE

DÉVELOPPEUR NAMCO JAPON

TEXTE EN FRANÇAIS

Voix V.O.

croyait être l'assassin de son père et condamné à mort pour cette broutille. Il ne lui reste plus que Shadow, son brave husky, pour seul ami. Évidemment, c'est pas Jack le coupable et il compte bien se venger. Et c'est pas si simple que ça, puisqu'il y a un tueur stylé, des mafiosi par milliers et des politiciens véreux dans le coup. Heureusement, Jack rencontre assez rapidement une charmante jeune femme autant passionnée par les tueries massives que lui. Oui, je sais, ça rappelle Max Payne sauf qu'ici on ne croit pas une seconde à l'histoire. C'est comme si Jean-Claude Van Damme faisait un remake de Scarface, ça colle pas. Mais on s'en fout, le truc de Dead to Rights, c'est le fun, pas la psychanalyse.

Flinguez équilibré time que très

On ne retrouve le bullet ponctuellement.

Le temps ne ralentit que lorsque Slate fait un plongeon. Il peut alors tirer très vite et aligner un nombre incroyable de malfrats. L'action de DtR est très diversifiée : les mini-jeux, comme désamorcer des bombes, ou le bras de fer, sont des interludes faciles et sympas. Il y a aussi des

séquences spéciales : poursuite en hélicoptère ou prise de contrôle de Shadow, par exemple. Les armes sont légion, du flingue au lance-roquettes, sans oublier les extincteurs explosifs. Le plus important consiste à gérer les munitions et bien utiliser la portée des différentes armes pour rester efficace. On ne tire pas en permanence, sinon on finit au corps à corps contre des shotguns et ça, c'est pas fun, malgré les armures et les boucliers humains bien utiles. Et puis les passages en beat them all manquent vraiment de coups pour être aussi bien que le shoot. Autant envoyer Shadow à l'attaque : il tue et ramène l'arme à son maître. Où alors Jack se la pète à mort et désarme son adversaire en utilisant une des très nombreuses techniques chorégraphiées. Ca finit toujours par l'exécution de la victime et c'est magnifique, choquant et hilarant à la fois. Sûrement la meilleure partie du jeu.

Jack in the Xbox

Développé pour Dreamcast, mais sorti sur Xbox et finalement sur

PC, Dead to Rights n'est pas super impressionnant graphiquement. Certes, ils nous ont rajouté plein d'effets visuels, mais cela reste en deçà des productions actuelles. Cela dit les cinématiques sont sympas et les bruitages des armes réussis, ainsi que les animations. En plus, le jeu tourne bien et reste très maniable au clavier/souris, à part la visée manuelle. Ça en fait un titre honnête, difficile sur la fin, mais rapide, marrant et violent.

Fumble



Le bouclier humain protège bien contre toutes les attaques frontales

Il n'aura même pas le temps de comprendre comment je lui ai pique son arme.





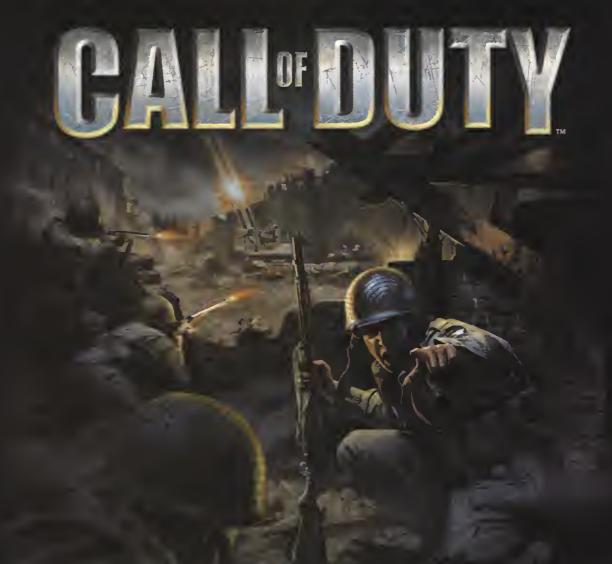
QUEMENT DÉPASSÉ, MAIS SON FACTEUR D'AMUSEMENT EN FAIT UN TITRE À NE PAS DÉDAIGNER. SAUF SI VOUS ÊTES UN ÊTRE SENSIBLE ET DOUX BIEN SÛR.

La diversité du gameplay Les désarmements géniaux

Le graphisme dépassé Super dur sur la fin



VOTRE PAYS A BESOIN DE VOUS!



VOS JEUX ONT BESOIN DE



Les jeux l'ont adoptée. Les joueurs l'ont élue.

Pour l'achat de 2 produits

CREATIVE
qu 13 décembre au 31 janvier 2004 inclus

voir modalités sur les produits porteurs de l'offre.

A chaque tentative pour la sauvegarde du monde, vous avez besoin d'un équipement sur mesure.

La nouvelle Sound Blaster Audigy 2 ZS est ainsi votre meilleure alliée!

Entendez distinctement l'artillerie tout détruire autour de vous avec l'incroyable clarté des effets audio 24 bits ADVANCED HD dans un format 7.1 surround. La Sound Blaster Audigy 2 ZS et les hauts-parleurs Creative Inspire ou GigaWorks 7.1 vont faire disparaître la frontière entre le jeu et la réalité.

www.europe.creative.com/callofduty



REATIV



MYST N'EST PAS VRAIMENT
UN JEU QUI M'A MARQUÉ.
ET NON, JE SUIS PAS UN INTELLO
QUI PASSE SON TEMPS
À RÉSOUDRE DES PROBLÈMES
LOGIQUES HYPER COMPLEXES
ET J'AI PAS 200 DE Q.I. JE PRÉCISE
ÇA POUR QUE VOUS NE CROYIEZ
PAS QU'UN FANBOY
A ÉCRIT LE TEST QUI SUIT.
PARCE QUE URU, ÇA TUE.

ly a dix ans sortait un jeu d'un nouveau genre : grand public, beau, intelligent et difficile: Myst. Ce casse-tête virtuel nous enchantait avec ses graphismes entièrement en 3D et parfois animés lorsque l'on se déplaçait d'un endroit à l'autre. À l'époque, mes cousines y jouaient beaucoup et me demandaient de les aider alors que moi j'en foutais un peu de Myst, hein. Mais bon, on n'est pas dans Et Poke et Peek, alors on va revenir en 2003 pour jeter un coup d'œil à Uru: Ages Beyond Myst, le dernier-né de la série. Nous voilà donc en plein désert du Nouveau-Mexique, foulant la terre rouge sous un ciel bleu. Au loin s'élève une sorte de tertre rocheux entouré de barbelés et juste à côté, une crevasse béante. Près d'une grosse caravane américaine, un type à l'air d'en savoir plus que vous sur la raison de votre venue et sur la force mystique de ces lieux. Et pour cause, c'est leff Zandi, le fils d'Elias Zandi, un pionner des mondes D'ni. leff a fondé le Conseil de Restauration de D'ni. Il est là pour nous aider un peu. En explorant les profondeurs, accessibles par de vieilles échelles branlantes, on découvre les traces de cette civilisation vieille de dix mille ans. Avec un peu d'astuce, on fait fonctionner des technologies inconnues et un message holographique apparaît. Yeesha, fille d'Atrus et de Catherine, nous parle du







CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE 3D 32 Mo

ÉDITEUR UBI SOFT

DÉVELOPPEUR CYAN WORLDS ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Uru: Ages beyond Myst

AVENTURE/REFLEXION



Comme beaucoup de choses, tout commence par un trou béant et sombre.

monde D'ni et de notre but : il faut chercher des tapisseries, appelées « voyages » et les activer. Il y en a sept dans chaque Âge, c'est-à-dire chaque monde dans lequel on peut voyager grâce aux livres de liaison. Pour les trouver, il faut comprendre, observer, réfléchir, bref utiliser la masse organique que l'on fait habituellement sauter hors du crâne des ennemis à coup de shotgun ou de masse. Après ces péripéties mentales on sera prêt à rejoindre l'Uru, « le grand rassemblement »

Tout simplement magnifique

Uru ferait beaucoup penser au premier Myst si celui-ci avait été

entièrement en 3D temps réel et vingt fois plus beau. Franchement, à part deux ou trois textures qui auraient pu être plus fines, les graphismes m'ont



Va falloir freiner sur les champignons géants, amis designers, c'est plus très original.

laissé bouche bée un bon moment (après Faskil a commencé à vider ses cendres dedans alors j'ai refermé.) Non seulement c'est beau, mais en plus le design est parfait. L'ambiance sonore est bien rendue, avec des effets d'écho, des bruits de pas parfaitement adaptés, etc. Les musiques sont tout aussi admirables, même celles qui n'ont pas été composées par Peter Gabriel lui-même. Des feuilles tombent des arbres gigantesques, les machines s'ébranlent avec fracas, des animaux bizarres se trimballent autour de vous, le ciel nuageux défile à toute vitesse. Allez, on va pinailler : les décors auraient pu être encore un peu plus animés parfois. Et le moteur physique Havok n'est réellement

Au secours, Obiwan Fumble, tu es mon seul espoir !



Les « voyages » sont soit bien planqués. soit en évidence. Attrapez-les tous !

Un peu de technique

On peut mettre à genoux la config minimum en poussant les textures ou l'anticrénelage à fond. Le curseur ramera trop pour jouer confortablement. Mais un processeur à 1.5 GHz avec 512 Mo de Ram offrira déià un bon rapport qualité/gameplay. De plus, choisissez bien votre langue d'installation, car on ne peut plus changer



On traverse des lieux qui témoignent de la grandeur des D'ni avant leur chute. Majestueux.

de puzzles bruts qui semblent protéger quelque chose. En chemin on peut aussi trouver des documents et des lieux qui ne sont pas essentiels à la progression. Ca serait idiot de passer à côté puisque l'histoire de la chute des D'ni, dévoilée ainsi, est l'essence même du jeu. Il faut prendre son temps et s'immerger. Quatre Âge, c'est un peu court, comme un teaser pour Uru Live, mais il y a de quoi faire, que vous soyez occupé à étudier le monde ou bloqué par une énigme. Sur ce point, Uru reste un jeu très classique. Les challenges vont du plus simple au bien tordu. Il y a de l'exploration, plein de notes à prendre, un peu de plate-forme et beaucoup de déduction. Pas grand-chose d'innovant donc, mais une parfaite maîtrise du sujet. On regrettera aussi le peu de personnages non joueurs qui rendraient le jeu un peu moins vide. Uru Live pourra peut-être remédier à ce problème.

Fumble

exploité que dans un seul Âge. Comme on ne peut pas prendre les objets, mais juste les pousser, l'utilité en est encore plus limitée. Cela dit la partie online d'Uru en profitera peut-être plus. Côté joueur, on commence par créer un avatar customisé en 3D. C'est d'ailleurs une des faiblesses du jeu, puisque l'on manque encore de matériel pour créer un perso vraiment unique. Pas beaucoup de visages différents, peu d'options pour les modifier et encore moins de fringues que je n'en ai chez moi. Ensuite on se balade dans le jeu comme on le souhaite, quoique les Âges soient très linéaires, et on peut alterner entre la vue troisième et première personne. Je trouve les contrôles style FPS bien meilleurs, mais tout est modifiable selon ses préférences. Le début du jeu permet d'apprendre à diriger son perso, à sauter sans tomber (même si l'on ne peut pas mourir) et à actionner les objets.

Uru qui comme Ulysse...

Quand tous les « voyages » du désert sont trouvés, on

déniche son premier livre de liaison, qui sert de porte sur un autre monde, un nouvel Âge. On se retrouve alors sur un sommet entouré d'une mer de nuages. Une petite maison abrite deux étagères vides et une armoire. Cette dernière permet de changer la customisation de votre personnage. Ouatre nouveaux livres sont trouvés rapidement et placés automatiquement sur l'étagère : ils forment le jeu solo d'Uru. On peut y accéder dans n'importe quel ordre, en commencer un, revenir à la maison, reprendre l'autre, etc. Pour les D'ni, ces livres mystiques dans lesquels étaient écrits les Âges pouvaient être publics ou privés, utilisés commercialement, offerts comme cadeau, etc. Pour vous, ce seront des leçons de culture D'ni et de leur histoire. Chaque Âge visité est très particulier: Teledahn, par exemple, est un marécage rempli de champignons géants. Ses énigmes concernent surtout des mécanismes à faire fonctionner et on apprend beaucoup de choses sur sa création et son utilité. Alors que Kadish Tolesa est plus complexe, formé

car le jeu solo reste très classique et nou n'avons pas encore vu la partie Online Un Âge nouveau est prévu chaque mois mals tout dépend du prix. Je passe donc la main a Cyd qui aborde le sujet dans la rubrique réseau. Si Uru Live répond à nos attentes, alors vous pourrez rajouter un point à la note sans hésite



Les décors sont très variés. Ici, on peut voir le coin fumeurs de la rédac.

En Deux Mots

HRILEST LA DIGNE SUITE DE MYST ET DE RIVEN (JE NE COMPTE PAS LE RATAGE OU'EST EXILE). LES ÉNIGMES SONT TOUJOURS AUSSI INTÉRESSANTES ET UNE FOIS DE PLUS, CYAN WORLDS S'ADONNE À LA PROUESSE GRA-PHIQUE ET TECHNIQUE. LES FANS NE SERONT PAS DÉÇUS ET CEUX OUI NE CONNAISSENT PAS LA SÉRIE POURRONT LA DÉCOUVRIR FACI-LEMENT ET AVEC PLAISIR

Ambiance et graphismes parfaits Les musiques de Peter Gabriel 🛃 Énigmes variées et pas impossibles

Perso en manque de customisation 📮 Ça manque de personnages non jeneurs

8 ECHNIQU 9 ARTISTIQU



Sympa le pied-à-terre, mais j'espère que mon abonnement à Joystick arrivera jusqu'ici.



RAPPELANT UN PEU LE
MACHIAVELLI DE MICROPROSE,
PAX ROMANA EST UN JEU DE
PLATEAU PAR L'AUTEUR D'EUROPA
UNIVERSALIS, ADAPTÉ TANT BIEN
QUE MAL SUR PC. C'EST AUSSI LA
DÉMONSTRATION QUE DE BONNES
IDÉES NE SUFFISENT PAS POUR
RÉALISER UN JEU JOUABLE
ET INTÉRESSANT, ET QU'UNE
ERGONOMIE IRRÉPROCHABLE EST
INDISPENSABLE POUR RÉUSSIR.



Ah, le plaisir à chaque tour de cliquer dans des dizaines de fenêtres pour planifier les flux commerciaux...

Pax Romana

STRATÉGIE/GEST10N

haque mois à la rédac, on voit passer un bon paquet de jeux pourris. Entre les portages consoles bâclés et les clones ratés des succès du moment, les soupirs de frustration ne manquent pas. Mais on croise aussi des petites bêtes étranges comme Pax Romana, pleines de bonnes intentions, mais avec très peu de moyens, qui cherchent timidement à se faire une place au soleil. Mais pas de place ici pour les bons sentiments : le but d'un test c'est de renseigner honnêtement les lecteurs, pas de faire la charité. Bistouri en main, explorons donc les entrailles de cet anachronisme. Contrairement aux graphismes, le thème est aguicheur, puisqu'il s'agit d'un jeu de stratégie historique basé sur la République de Rome. Il décrit deux siècles d'expansion colonialiste, aussi bien ses aspects militaires qu'administratifs : tuer tout le monde est à la portée du premier Alexandre venu, fonder un empire centenaire est déjà un poil plus compliqué (Deubeuliou Bush ne me contredira pas). Il ne suffit donc pas de gagner des guerres et d'écraser des révoltes : la diplomatie, le commerce et la romanisation des territoires conquis ont une importance cruciale.

Civiliser les barbares pour faire du fric ll y a déjà là de quoi s'amuser, mais le jeu propose par-dessus un mode Politique



passionnant: chef d'une faction de patriciens, le joueur cherche à confisquer le pouvoir au sein de l'appareil d'état. Le fonctionnement interne très complexe de la République laisse libre cours à un vaste panel de complots, et les manœuvres politiciennes vont bon train. Il s'agit d'utiliser tous les leviers de la religion et de l'économie, de recourir à la démagogie la plus outrancière pour s'attirer la bienveillance de la plèbe et, grâce à la corruption, de s'emparer des postes à responsabilité pour tourner à son profit les votes du Sénat. On voit alors le plus puissant pays du monde à la merci d'une petite clique de politiciens affairistes, bref c'est comme dans la vraie vie. Outre des montagnes d'argent, le joueur utilise également une incroyable palette de coups tordus. Cette grande profondeur de jeu ferait presque oublier la réalisation technique, ridicule. Au-delà de la simple apparence graphique, l'interface est très souvent déficiente, et des phases de jeu aussi vitales que la gestion des routes commerciales et des infrastructures sont insupportablement fastidieuses. Le rythme est mauvais, avec de longues plages d'inactivité entrecoupées de manipulations frénétiques en temps limité. L'accès aux informations utiles est souvent encombré de verbiage secondaire, et il est parfois difficile de comprendre la corrélation entre une décision et ses conséquences. De plus, la version testée souffre de bugs mineurs qui accentuent encore le côté mystérieux et peu compréhensible de son fonctionnement. Au final, Pax Romana est une déception, à réserver aux vétérans des jeux de plateau qui seuls trouveront peut-être la patience de décortiquer la créature.

Atomic

Un peu de technique

Tristement archaīques, les graphismes et effets sonores ne sont évidemment pas le point fort du jeu (pour de la gestion, ça n'a d'ailleurs pas vraiment d'importance). Fonctionne sans mal sur des configurations d'il y a trois ou quatre ans.



128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo Éditeur Dreamcatcher Dèveloppeur Galilèa France

TEXTE ET VOIX EN FRANCAIS



Une fois de plus, Julo colle une raclée à Christophe Lambert.

En Deux Mots

Un jeu d'une grande profondeur, mais difficile à maîtriser et plombé par une interface lourdingue. Seuls les stratèges et les gestionnaires les plus patients y trouveront leur compte, après avoir longuement étudié et digéré les mécanismes internes. Pour ceux qui réussiront à y jouer en groupe, la durée de vie sera exceptionnelle.

ARTI

Richesse stratégique inégalée

Difficile d'accès

Fastidieux à manipuler

Visuellement doulogreux

2





Galactic Civilizations

STRATÉGIE 4X TOUR PAR TOUR



Bilan de ma première invasion : deux milliards et demi de morts.

Peut mieux faire !

IL Y A UN AN, TOUS LES AMATEURS DE JEUX 4X

(EXPLORATION, EXPANSION, EXPLOITATION,
EXTERMINATION) PIAFFAIENT D'IMPATIENCE

EN ATTENDANT GALACTIC CIVILIZATIONS
ET MASTER OF ORION 3. ILS SE DEMANDAIENT
LEQUEL DEVIENDRAIT LA NOUVELLE RÉFÉRENCE
EN MATIÈRE DE CONQUÊTE SPATIALE. DEPUIS LA
SPECTACULAIRE IMPLOSION EN PLEIN VOL DE
MOO3, LE VAINQUEUR NE FAIT PLUS DE DOUTE.

Chaque base sidérale peutêtre renforcée avec des tourelles, un pont-levis et même des mâchicoulis futuristes.





CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 600 MHz,

128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo Éditeur Nobilis

DÉVELOPPEUR STARDOCK ÉTATS-UNIS

TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX AUCUNE



C'est moralement très dur, mais il faut aussi savoir sacrifier un peu les autres pour son propre bien.

m

algré sa victoire par défaut, Galactic Civilizations n'a pas enthousiasmé les foules. Plus de six mois après sa sortie

américaine, pendant lesquels Stardock a continué d'améliorer ce titre à partir des conseils des joueurs, il arrive enfin dans notre pays arriéré. Il est facile de sous-estimer GalCiv au premier abord : aspect old school avec une pauvre carte 2D, débuts de partie laborieux et mous, gestion économique complexe et peu intuitive, ergonomie pas terrible, combats tactiques très limités et avec un faible choix d'unités... Rien de bien nouveau à l'horizon (on pense au tout premier GalCiv sur OS/2), et rien qui motive l'habitué du genre pour investir des heures et de l'argent dans un produit d'apparence bien terne. Et pourtant derrière se cache une réelle richesse stratégique.

Offrir moins pour offrir mieux

Contrairement à d'autres, GalCiv a préféré réduire ses ambitions au profit

d'une meilleure finition. Le premier choix risqué des développeurs, mais qui s'est avéré payant, est l'obligation de toujours jouer la race humaine, sans pouvoir librement choisir parmi toute une galerie d'aliens biscornus. Pire encore : le multijoueur n'est même pas prévu. Et pourtant c'était une bonne idée, car elle leur a permis de se focaliser sur le jeu solo,

et de s'appliquer sur le background, et surtout l'Intelligence Artificielle, comme ils n'auraient pas pu le faire avec des conditions de départ trop variables. Ce qui n'empêche d'ailleurs pas de customiser ses homo sapiens par rapport à la moyenne des autres races de la galaxie. En face, le processus de décision de la concurrence extra-terrestre a été considérablement approfondi, et après plusieurs parties une authentique personnalité finit par s'en dégager. Et contrairement à ce qu'on voit, par exemple, dans le très surestimé Civilization 3, les adversaires dans GalCiv sont capables de jouer bien, intelligemment, et sans tricher. Et pour réussir, pas question de pousser des pions au hasard en se laissant porter par l'inspiration du moment.

Attention V.F. pourrie

La pré-version française que nous avons reçue étant injouable, il a fallu se tourner vers la version américaine. Ce test concerne donc la V.O.: notre V.F. crashe systématiquement dès qu'on atteint un certain niveau, et il est impossible d'aller au-delà du tout début. Ce qui est d'ailleurs suffisant pour constater que la localisation en français est encore plus nulle que d'habitude, avec souvent des traductions fausses, ou qui dépassent des cases et du coup sont illisibles. En général, c'est pas trop grave, mais parfois ce sont carrément des données chiffrées indispensables, situées en bout de ligne, qui passent à la trappe. Sachant que l'original est maintenant dispo à moins de 25 \$ sur Internet, il va vraiment falloir que Nobilis corrige le tir pour espérer en vendre en langue de Molière.



Mon rève : détruîre massivement les planètes ennemies à coups d'astéroides sur la tronche.

Un pen de technique

Ce n'est pas du temps réel, on ne rencontre donc pas vraiment de problème harware, et ce d'autant plus que l'I.A. profite du tour du joueur pour réfléchir. La seule incertitude est du côté des bugs de la version française définitive, dont nous ne pouvons pas évaluer la jouabilité (voir encadré).

L'organisation des Planètes Unies supplie parfois la Corée du Nord de se montrer raisonnable, en vain.



Gagner sans tuer tout le monde?

Oui c'est tout à fait possible, car si la victoire est envisageable par la

force brutale, elle l'est aussi par la suprématie culturelle ou scientifique. Mais on ne peut pas tout faire et il faut accepter des choix difficiles. En particulier parce que l'arbre technologique est large : on ne peut pas l'approfondir dans toutes les directions simultanément, et il faut s'engager dans une voie en s'efforçant de ne pas prendre trop de retard dans les autres. Ainsi une stratégie visant à établir des monopoles commerciaux ne peut pas utiliser trop de ressources dans des aventures militaires sans lendemain et devra consentir à des sacrifices dans son développement industriel, pendant qu'elle se consacre à la diplomatie et aux voies de communication. Bonne nouvelle pour les pacifistes et tant pis pour les fans d'Attila, le rush tous azimuts étant techniquement impossible en début de partie, il faudra bien se décider à négocier avec les voisins. Mais comme disait un célèbre despote allemand, la diplomatie sans la puissance, c'est comme un orchestre sans partition : votre capacité à vous faire respecter dépend en grande partie de votre potentiel de destruction, et de la retenue avec laquelle vous en usez. Si vous semblez trop faible, vos meilleurs amis n'auront aucun scrupule à se retourner contre vous et il ne vous restera plus qu'à crisper vos petits poings et gémir très fort pendant que vos planètes disparaissent sous les bombes. Si, en revanche, vous concentrez tous vos efforts sur la production d'armes, vous aurez le plaisir de les voir claquer des dents et multiplier les gracieusetés dans l'espoir de vous calmer – mais sur le long terme, leur croissance industrielle et commerciale risque de vous condamner à l'obsolescence, vous et votre appareil guerrier boursouflé. Trop d'agressivité, et les autres se liguent contre vous. Trop de timidité, ils vous piétinent.



Vos espions savent tout, y compris ce que l'Empereur Blobute mange au petit-déjeuner.

Mince, va falloir réfléchir

Ajout sympathique, dans votre expansion territoriale le jeu vous

pose de petits problèmes d'éthique. Par exemple, quand vous débarquez sur une planète déjà peuplée de primitifs, il vous faut choisir à quelle sauce les indigènes vont être mangés. Vous pouvez les protéger et les respecter, ou les exterminer et les réduire en esclavage. Votre comportement fera évoluer le regard des autres grandes puissances. De plus, si vous insistez vraiment dans vos choix moraux, l'habillage du jeu change en conséquence et vous débloquez des techniques spécifiques pour construire votre utopie futuriste – rêve de hippie ou 1984 nanotechnologique. Mais la véritable bonne idée de GalCiv, ce sont les bases spatiales. Initialement prévues pour l'exploitation de ressources isolées sur la carte et offrant déjà de larges possibilités. elles peuvent aussi par l'adjonction de modules se transformer en forteresses, relais commerciaux ou encore en redoutables centres de propagande pour déstabiliser les populations ennemies. Les possibilités sont vastes et les énormes investissements nécessaires obligent à ne pas faire n'importe quoi. Bref, pas simple d'accès et un peu tristounet, GalCiv offre un vrai challenge stratégique et une longue durée de vie, à condition de lui en accorder le temps.

Atomic

En Deux Mots

SANS DOUTE LE MEILLEUR JEU DU GENRE DEPUIS BIEN LONGTEMPS, GALCIV RESTE OUAND MÊME ARIDE ET SANS GROSSES SURPRISES. MAIS SON I.A. SOLIDE ET SES LARGES POSSIBILITÉS DEVRAIENT SATISFAIRE LES PASSIONNÉS, OUI N'ONT DE TOUTE FAÇON PAS VRAIMENT DE CHOIX DANS CE DOMAINE.

Excellent suivi par Stardock, avec la nouvelle extension gratuite

Grande liberté stratégique

Bonne I.A.

Rythme lent

Combats trop cheap

Peu d'evolution du gameplay en dix ans

4
TECHNIQUE
4
ARTISTIQUE



Bilbo le Hobbit



Ne vous laissez pas piéger par l'impression de vitesse : les planches tournent à deux à l'heure.

BILBO LE HOBBIT, LA GUERRE DE L'ANNEAU (QUI SERA TESTÉ EN JANVIER), LE RETOUR DU ROI... JE SENS COMME UNE THÉMATIQUE CE MOIS-CI. SÛREMENT RIEN À VOIR AVEC LA SORTIE IMMINENTE DU FILM ET L'ENVIE DE FAIRE DE L'ARGENT FACILEMENT. LES GENS NE SONT PAS AUSSI CALCULATEURS QUE ÇA. SI?

Quand Bilbo a peur, il fait la hola tout seul dans les grottes. C'est vraiment bizarre, un Hobbit.



asé sur le livre précédant la trilogie du Seigneur des Anneaux, Bilbo le Hobbit vous propose d'incarner Bilbo Baggins dans sa quête du trésor des nains, gardé par le terrible dragon Smaug. L'histoire débute alors que

vous vaquez à vos affaires. Il faut savoir qu'un hobbit ressemble à un chat (pas physiquement hein): peureux, il passe 90 % de son temps à bouffer et le reste à dormir. Du coup quand Gandalf vient lui demander d'aider une colonie de nains à récupérer leur précieux trésor des griffes de Smaug, il se demande si le vieux grisonnant n'abuse pas de la bibine qu'il distille en douce dans sa cave de magicien niveau 30.

Bilbo quête

Les quêtes proposées sont dans leur ensemble inintéressantes et souvent

facultatives. Tout au début du jeu, par exemple, le pont reliant votre village à la rive d'en face est cassé. Heureusement le charpentier est prêt à le réparer si vous lui apportez son marteau et des clous. Rien ne vous y oblige: vous pouvez traverser à pieds le cours d'eau qui vous arrive aux chevilles. Mais tout n'est pas aussi simple : quelques minutes plus tard, vous devez vous faufiler entre des trolls. Pour y parvenir, le jeu vous donne quelques indices. Attention, c'est un farceur: certaines informations qu'il vous apporte sont fausses. Mais la plupart du temps, vous n'aurez que quelques plates-formes à escalader pour activer un levier ou deux et un paquet de combats à mener. De ce côté, rien à dire, c'est bien pensé. Les personnages deviennent transparents afin qu'on puisse voir au travers si la caméra est trop proche d'eux. Quand vous aurez récupéré l'anneau, vous pourrez vous rendre invisible pour éviter les affrontements comme le couard que vous êtes.



Un peu de technique

Le moteur 3D tient bien la route. Testé sur un Athlon 2200+ avec une GeForce 4 Ti4200 en 1024x768 avec tous les détails à fond, il n'a pas connu de problème pour afficher les nombreuses textures laides qui parsèment les niveaux.





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 700 MHz, 128 Mo, TNT2

ÉDITEUR SIERRA

DÉVELOPPEUR FIZZ FACTORY ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE



Graphist<u>e</u> daltonien

Bilbo évolue dans un univers 3D aux textures moches. On ne peut

même pas parler d'unité graphique dans ce cas puisque certains éléments ont un aspect très réaliste, d'autres présentent des couleurs vives et fortement contrastées et quelques-uns bénéficient d'une espèce d'effet de cell-shading. À croire que les graphistes se faisaient la gueule et ont bossé chacun dans leur coin sans se concerter. Le programmeur aussi devait être de mauvais poil : la maniabilité est désastreuse et vous fera regretter un modèle d'ergonomie tel que Rayman 3. Les musiques et bruitages sont corrects mais ne resteront pas pour autant dans les annales. Dans le test de Hit and Run (quelque part dans ce numéro), je parle des adaptations à but uniquement lucratif, je vous laisse deviner si Bilbo le Hobbit rentre dans cette catégorie...

Bishop

SI LE SUJET PEUT SÉDUIRE LES FANS DE L'UNI-VERS DE TOLKIEN, ILS SERONT BIEN VITE DÉCOURAGÉS PAR CETTE RÉALISATION DÉSAS-TREUSE. QUANT AUX AUTRES, JE NE LES IMAGINE MÊME PAS REGARDER LA BOÎTE AUTREMENT OU'EN RIANT.

L'univers

Le système de combat

La réalisation

L'ergonomie

Les puzzles inintéressants



DES JEUX 100% NOUVEAUX...



DES PRIX COMPLÈTEMENT ÉCRASÉS!

Venez découvrir la gamme Titanium, une gamme d'un genre inédit qui propose des titres de qualité entièrement nouveaux utilisant les dernières technologies à un prix défiant toute concurrence : 19,99 & TIC!



ACTIVISION.









Une fois passé en SR, les pgistes ressemblent à ça. Ça ne donne pas envie de rendre ses textes en

igeon Siege: l'intrigue principal à monsieur tout le de l'amonsieur tout le de l'intrigue principal à monsieur l'intrigue principale. Le héros ressemble tellement à monsieur tout le monde que nos coéquipiers SLASH

ON PENSAIT QUE DUNGEON SIEGE ALLAIT SE FAIRE OUBLIER, MAIS QUE NENNI! ENTRE CET ADD-ON QUI SORT LE 5 DÉCEMBRE ET UN DEUXIÈME ÉPISODE EN PRÉPARATION, IL EST CLAIR QUE MICROSOFT VEUT DÉPOUSSIÉRER CE TITRE. NOTEZ, EN ATTENDANT DIABLO III, IL FAUT BIEN S'OCCUPER UN PEU.



Pas besoin d'être devin lorsque l'on voit un coffre entouré d'une lumière en plein milieu d'une pièce : ça sent l'objet puissant!









CONFIG MINIMUM CPU 333 MHz, 128 MO DE RAM. CARTE 3D 8 Mo

ÉDITEUR MICROSOFT

DÉVELOPPEUR GAS POWERED GAMES ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

l aura fallu un peu plus d'un an et demi à Gas Powered Games pour nous pondre un add-on pour Dungeon Siege. À sa sortie, ce hack & slash tout de 3D vêtu avait ses partisans et ses détracteurs. Pour ma part, j'àvoue que je n'ai jamais été convaincu qu'un moteur 3D faisait la qualité d'un jeu. J'ai toujours reproché à Dungeon Siege son manque d'ambiance et de profondeur dans le système de jeu. C'est donc avec quelques a priori que je me lance dans cette nouvelle aventure. Premier constat, les développeurs n'ont pas touché aux graphismes. C'est fort dommage quand on sait que la plupart des jeux vieillissent monstrueusement vite. Quelques effets visuels supplémentaires et des textures un peu plus travaillées n'auraient pas été de refus. L'environnement reste trop statique ce qui donne un aspect un peu trop froid à Legends of Aranna. On a du mal à rentrer dans la peau du personnage qu'on incarne et à se plonger dans

deviennent presque plus charismatiques que lui. Bien que l'on contrôle un groupe d'aventuriers, avoir un personnage central digne de ce nom aurait apporté un réel plus à l'ambiance. À côté de ça, cette extension vous fera voir du pays. Un bon paquet de nouveaux monstres vous attend et il faudra négocier son passage avec fermeté. Les arguments pour convaincre tout ce petit monde ne manquent pas et se récoltent tout au long de vos quêtes : arcs, masses d'arme, épées à deux mains... L'inventaire des personnages est rapidement gavé à force de stocker tous ces outils de parfait diplomate.

Coffre sur pattes?

Pour faire face à ce petit souci de place, il est possible d'acheter une

mule. Ces bestioles, présentes dans Dungeon Siege, ont été remplacées par un animal avec plus de caractère: le Traag. Ce dernier rend coup pour coup aux monstres imprudents qui oseraient l'approcher. À croire qu'il connaît la valeur de ce que contiennent ses sacoches. Même si la nouveauté n'est pas flagrante, ca évite au moins de courir après sa mule dès qu'un coup de vent trop puissant lui fait peur. Hormis les armes classiques, Legends of Aranna propose un panel d'objets magiques et de sorts complètement nouveaux. On peut noter l'arrivée des panoplies. Rien à voir avec vos déguisements

Une dalle de pierre qui fait office de tapis volant, ca le fait non?

de pervers... Il s'agit de plusieurs obiets qui, mis ensemble, apportent des bonus au porteur. Un effort supplémentaire sur le design et la puissance des panoplies auraient rendu le tout bien plus sexy. Parfois une bonne armure magique est nettement plus efficace. Ca enlève un peu d'intérêt pour les collectionneurs. Gas Powered Games n'a sûrement pas vu à quel point les objets sont importants pour les joueurs dans ce type de titres et c'est fort dommage. Collecter du nouveau matériel devient même bien plus important qu'accomplir la quête principale et exterminer le mal du pays. Dans LOA, les objets manquent de valeur alors que si on parle de l'amure de Tal Rasha ou du bouclier Stormshield à un joueur de Diablo II, il va tendre l'oreille et avoir les yeux qui brillent. lci, avoir un couteau en plastique ou une épée magique pour taper sur les monstres c'est du pareil au même du moment qu'on gagne le combat.

À qui est ce bras ?

Autre défaut de LOA, les batailles qui restent toujours aussi confuses.

Ça part un peu dans tous les sens et on a vite fait de perdre un compagnon d'arme sans avoir eu le temps de le retirer de la première ligne. Heureusement, il est toujours possible de gérer le comportement de chaque membre du groupe. Ceci évite que tous les aventuriers partent dans n'importe quelle direction dès qu'une créature entre dans leurs champs de vision. On regrette qu'aucun nouveau style de combat ou nouvelle école de magie ne fasse son apparition. On a toujours droit aux combats de mêlée et à distance ainsi qu'aux magies de guerre et naturelles. Seule une nouvelle race de personnage fait son entrée : le demi-ogre. Le problème est que cette grosse brute n'est disponible qu'en mode multijoueur. Allez comprendre! Ceux qui ont terminé l'aventure de Dungeon Siege ne vont pas se soucier de ce « petit » nouveau puisqu'ils peuvent importer leur bête de guerre avec tous ses objets pour nettoyer Legends of Aranna. Chose qui n'était pas possible dans la version preview. Heureusement que les développeurs ont corrigé cette erreur sinon j'aurais crié au scandale. On a beau creuser, les nouveautés apportées par cette extension ne sont pas nombreuses. Un patch ou deux auraient presque suffit à transformer Dungeon Siege en Legends of Aranna, l'aventure solo en moins



La carte du monde se dévoile au fur et à mesure de votre progression.



C'est une sacrée pagaille. En plus, mon coffre sur pattes risque d'y laisser sa peau. La prochaine fois, je prends un guerrier à la place!



Mais comment fait cette grosse pieuwre pour vivre dans 50 cm d'eau?

C'est naturellement cette nouvelle histoire qui donne de l'intérêt à cet add-on. Bien que l'intrigue de base ne soit pas originale, on se laisse quand même porter par les différentes péripéties. Les premières heures de jeu sont relativement monotones et il faut attendre la fin du chapitre 2 pour que les choses commencent à bouger. J'ai d'ailleurs été agréablement surpris par l'ambiance sonore de la Mountain of the Dead où le vent charrie de bien sinistres notes qui donneraient presque la chair de poule. En tout cas, pour 30 euros (pack comprenant Dungeon Siege et Legends of Aranna) l'aventure peut largement être tentée par les joueurs occasionnels même si les nouveautés se font timides. Quant aux habitués de DS, ils payeront le prix normal pour un add-on et risquent de trouver celui-ci un peu fade.

Un peu de technique

Legends of Aranna garde la configuration requise pour Dungeon Siege vu que les développeurs n'ont pas amélioré le moteur du jeu. Comptez néanmoins un CPU à 800 MHz et 256 Mo de RAM pour pouvoir jouer sans ralentissement d

Plus on est de lous

Si vous désirez vivre l'aventure de Legends of Aranna en multijoueur, sachez que le journal des quêtes de votre personnage est désormais sauvegardé. Vous pouvez donc commencer une aventure tout seul poursuivre avec un groupe d'amis et finir en vous connectant à une autre partie. Tout ça sans que ça soit l'anarchie au niveau des objectifs de quêtes à remplir par tel ou tel joueur.



En Deux Mots

LEGENDS OF ÅRANNA N'APPORTE PAS DE GROSSES INNOVATIONS À DUNGEON SIEGE. MALGRÈ LES NOUVEAUX OBJETS, SORTS ET MONSTRES, UN GOÛT DE DÉJÁ-VU PLANE SUR CE TITRE. ON AURAIT PRÉFÉRÈ OUELQUE CHOSE DE PLUS CROUSTILLANT À SE METTRE SOUS LA DENT.

est idéal pour ranger son inventaire.

TECHNIQU

Nouvelle aventure solo

Les panoplies

Moteor 3D inchange

Combats toujours brouillons
Mangue d'ambiance

ARTISTIQUE

6



es règles du Quidditch sont relativement simples: chacune des deux équipes, composées de sept sorciers montés sur des balais volants, essaie de lancer le ballon (le souaffle) dans un des trois buts adverses pour marquer dix points. Les joueurs pourront se faire intercepter dans leur tentative par une autre balle, le cognard. Vicieuse, celle-ci ne sert qu'à leur faire perdre l'équilibre, s'écraser à terre et lâcher la balle. Le jeu d'équipe est bien sûr primordial et c'est d'ailleurs les actions de groupe qui attireront le vif d'or, dernière balle du jeu, dont la capture rapporte cent cinquante points et met un terme à la rencontre. Le gagnant est celui qui obtient le plus gros score.

C'est pas sorcier

Globalement la réalisation est efficace. le pilotage des joueurs

s'effectue presque intuitivement et un mode Tutorial sauvera du ridicule les débutants du pad. Les matchs sont agrémentés de cinématiques de bonnes factures réalisées avec le moteur du jeu. Une certaine dose de démesure transparaît d'ailleurs dans celles-ci à l'occasion des coups spéciaux que peuvent effectuer



ET C'EST LE BUT! 90-0 déjà, et le match ne fait que commencer.

Harry Potter

Simulation de sonciens sun Balais
Coupe du monde de Quidditch

CONTRAIREMENT À CE QU'ON POURRAIT CROIRE, HARRY POTTER LE PETIT SORCIER NE PASSE PAS SON TEMPS À PRÉPARER DES FILTRES D'AMOUR POUR MATER SOUS LA JUPE D'HERMIONE. NON, DÈS QU'IL A CINQ MINUTES, IL ENFOURCHE SON BALAI POUR JOUER AU QUIDDITCH. ET COMME IL AIME FAIRE PARTAGER SES PASSIONS, IL VOUS PROPOSE DE LE REJOINDRE SUR LE TERRAIN.



CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 128 Mo, GEFORCE2 ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS GRANDE-BRETAGNE **TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS**



Quand le vif d'or apparaît, tout s'arrête et vous devez tenter de le choper avant votre adversaire.

les joueurs. Ces derniers sont bien modélisés et on reconnaît sans peine les héros du film. Évidemment, ce jeu s'adresse avant tout aux enfants. Cela explique sûrement le manque de challenge que propose l'intelligence artificielle : après un but, il suffit de faire un « tacle » à l'adversaire pour reprendre la balle et marquer très facilement. La seule occasion où la machine a une chance de prendre l'avantage, c'est dans le fouillis qui règne parfois à l'écran quand plusieurs personnages sont au même endroit : on ne sait plus trop qui a le ballon ni à quelle équipe appartiennent certains joueurs. Plus gênant encore, l'ordinateur peine parfois à construire ses actions, retardant d'autant l'apparition du vif d'or. On passe alors son temps à marquer but sur but en attendant que ça se décante. Les nombreuses équipes ne se démarquent que par leurs couleurs et leur stade, ne vous attendez donc pas à éprouver plus de difficultés à vaincre la première du championnat que celle qui stagne à la dernière place. Bref, Harry Potter: Coupe du monde de Quidditch est à réserver aux enfants et aux fans de l'univers sorcier, fidèlement retranscrit ici. Les autres seront vite déçus par le manque de défis proposés par le jeu en dépit de sa réalisation honorable.

Bishop



C'est une photo rare : l'ordinateur est près de mes

En Deux Mots

D'UNE RÉALISATION CORRECTE DANS SON ENSEMBLE, HARRY POTTER : COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH N'OFFRE MALHEUREU-SEMENT PAS DE VRAI CHALLENGE AUX JOUEURS DE PLUS DE DIX ANS QUI COMPREN-DRONT BIEN VITE LES QUELQUES MOUVE-MENTS BASIQUES POUR MARQUER DANS 90 % DES CAS.

6

6

L'ambiance Harry Potter

Les coups spéciaux Enpuyeux et rénétitif

Parfois confus L'I.A. au ras des pâquerettes 6 4

Un peu de technique

Les adaptations de films ou séries destinées au grand public étant généralement bâclées, on découvre avec un certain étonnement un moteur 3D tout ce qu'il y a de plus fluide en toutes circonstances sur le 2200++ qui a servi au test. Remarquez, il aurait fait ramer ma Radeon 9700 Pro, ça m'aurait fâché.



La seule réplique du volant de la Enzo Ferrari™, avec retour de force, pour PC

Egalement disponibles sous la licence Ferrari®:



E1 Fares Foodback



360 Spider



360 Modena® Upad Force



Enzo Ferrari™ Force Feedback wheel

La réplique exacte du volant du dernier bolide de Ferrari®, la fameuse Enzo Ferrari™. Ce nouveau volant délivre des effets de retour de force impressionnants et assure une parfaite compatibilité avec tous les jeux de course sur PC.

THRUSTMASTER®





Railroad Tycoon 3

VOIR DÉBARQUER SUR SON
BUREAU LA SUITE D'UN
MONUMENT VIDÉOLUDIQUE QUI
A OCCUPÉ QUELQUES CENTAINES
D'HEURES DE SA VIE,
ÇA FAIT TOUJOURS UN PETIT
PINCEMENT AU CŒUR.
ON SE REMÉMORE AVEC ÉMOTIONS
LES NUITS PASSÉES À CHANGER
LA COMPOSITION DE SES
WAGONS, ET À LUTTER CONTRE

orsqu'on hérite d'une franchise qui s'est vendue par million, on prend son temps pour sortir un nouveau volet. Il aura fallu attendre cinq ans après Railroad Tycoon 2 pour que PopTop nous livre une suite pleine de promesses pour ceux qui ne se sont pas encore remis de leur premier train électrique. La nouveauté la plus visible est, bien entendu, la modélisation entièrement en 3D. L'environnement a bénéficié d'une attention toute particulière : les couchers de soleil sont magnifiques et la représentation de l'eau est une ode quasi lyrique aux pixels shaders. Les gens de PopTop ont, en outre, le souci du détail : les reliefs sont fidèles et le ciel étoilé basé sur des cartes de la NASA. Ça en jette. Les locomotives sont assez détaillées, et l'on reste parfois en admiration devant la vapeur qui s'en échappe. Les buildings sont très en retrait. Toujours pas à l'échelle, ils restent concentrés uniquement autour des grandes villes définies sur la carte. Dommage.

Libre comme un train sur ses rails

Conséquence directe du nouveau moteur graphique, le

positionnement des voies est complètement libre, ce qui ne sera pas sans poser quelques casse-tête à ceux qui n'ont pas réfléchi préalablement au placement de leur gare. Heureusement, une fonction « undo » (limitée à un seul niveau) est disponible lors de l'édition. Le nombre de structures a augmenté. En sus des ponts, on peut désormais forer des tunnels, aussi bien dans les montagnes que pour se faire des remakes du tunnel sous la Manche. Dernière nouveauté, la possibilité de faire se croiser des voies, sous la forme d'un mini-pont. Pratique. Une bonne cinquantaine de locomotives sont présentes pour meubler vos voies ferrées, retraçant les différentes époques. Vapeur, diesel ou électrique, vous aurez le choix selon les lieux et les scénarios. On sera heureux de retrouver le TGV, sous la forme de l'Eurostar. On appréciera également la présence de deux locomotives futuristes, aux caractéristiques d'accélération et de vitesse alléchantes. Chaque engin dispose d'une cote de popularité liée à son aspect et ses performances, qui affectera directement les volumes de passagers transportés.



Boursicoti, boursicotons

DÉVELOPPEUR POPTOP ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX V.O. SUR LA VERSION TESTÉE

Vous n'êtes pas là pour faire simple cheminot. La partie simulation

économique s'est particulièrement complexifiée, dépassant largement la vision simpliste de l'offre et la demande. Le prix des marchandises n'est plus fixe, il varie d'un point à l'autre de la carte : plus une ville est isolée, et plus la demande y sera forte. À l'inverse, le transit de marchandises sera faible entre des villes alignées le long d'un même fleuve. L'aspect boursier est également développé, on peut désormais acheter des actions sur marge, ou effectuer des fusions. Jusque-là spectateur de l'industrie, vous pourrez mettre en pratique les théories interventionnistes en rachetant certaines des



Le journal local est toujours là pour vous donner des nouvelles de l'économie, ou annoncer les résultats de votre exercice fiscal.



L'ensemble des détails des scénarios peuvent être gérés, tout comme le type d'économie à implanter ou la croissance du trafic avec le temps.



500 km/h, accélération instantanée, voici la locomotive électrique du futur.

industries présentes, voire même en finançant la construction de nouvelles entreprises. Vous pourrez au choix investir dans des industries de production ou de transformation; dans les deux cas, vous devrez gérer les flux de produits, entrant et sortant, pour maximiser vos profits. Si le temps défile toujours sur une échelle farfelue, il prend un nouveau rôle dans le jeu en servant de constante pour la dépréciation de la valeur des marchandises. Les produits frais comme le lait, ou certaines marchandises comme le courrier, verront leur prix s'effondrer rapidement durant leur transport.

Le train plantera trois fois

Seize campagnes sont présentes, retraçant de grands événements

historiques, comme la chute du mur de Berlin, l'effort de guerre américain lors de la Seconde Guerre mondiale, ou le mythique Orient-Express. Trois campagnes futuristes accompagnent le tout, avec des objectifs aussi délirants que de rendre fertile le Groenland via un wagon pulvérisateur d'un produit miracle. Quelques scénarios plus courts s'ajoutent à tout ça, construits pour la plupart sur les cartes des campagnes, ce qui n'est pas sans causer quelques petits anachronismes. Les Alsaciens seront

par exemple ravis de savoir qu'ils étaient allemands en 1950. On sait qu'ils adorent ça. Ils se vengeront sur un éditeur de scénario de toute beauté, capable d'importer et de mettre en relief des cartes à partir d'un fichier

image, à la façon de Sim City 4 par exemple. Il y a quand même quelques points qui fâchent. À commencer par les musiques, purement insignifiantes. L'autre véritable plaie concerne la stabilité: la version testée – pourtant finale – n'est pas exempte de plantages en tout genre, tant et si bien que malgré les sauvegardes automatiques, on se retrouve parfois obligé de recommencer certains scénarios à zéro. Après cinq années de développement, ça fait tache.

C Wiz

On se croirait dans un western, c'est magique.

Un peu de technique

Le niveau des détails sait s'adapter à votre carte graphique efficacement. Comme souvent dans les simulations économiques, le processeur en limitera la vitesse. Même avec un Pentium 4 à 3 GHz, le jeu ralenti au fur et à mesure de la complexification de votre réseau. On s'y habituera, le gameplay laissant peu de répit.





L'interface de l'éditeur de scénario, admirez les réflexions de l'eau au passage.

En Deux Mots

CETTE SUITE APPORTE SON LOT DE NOU-VEAUTÉS, OUI NE SE LIMITENT PAS OU'AU MOTEUR 3D. LE MODÈLE ÉCONOMIOUE EST COMPLET ET L'ON ACCROCHERA RAPIDEMENT AU GAMEPLAY AFFINÈ. L'ÉDITEUR DE SCÉNA-RIO RALLONGERA LA DURÉE DE VIE DES MIS-SIONS DÉJÀ INCLUSES. MAIS LA STABILITÉ LAMINE L'INTÉRÈT D'UN JEU POURTANT BIEN FICELÉ. DOMMAGE.

Moteur graphique réussi
Modélisation économique soignée

Editeur de scénarios complet
Plantages à répétition

Musiques insipides
Tutoriaux bàclès

TECHNIQUE

7
ARTISTIQUE

7
INTÉRET



ous mes espoirs tombent à l'eau : ce n'est pas grâce à Virtual Skipper 3 que je pourrais m'initier aux joies de la régate. Totalement débutant dans ce sport aquatique, je rêvais de pouvoir briller prochainement dans les soirées mondaines en étalant ma connaissance du sujet auprès des convives muets d'admiration. Non, à la place, je vais devoir raconter des blagues salaces qui, à défaut d'être intellectuellement remarquables, sont au moins rigolotes. Autrement dit, tout l'inverse de Virtual Skipper 3.

Et plouf le testeur

En effet, bien que je sois un habitué des simulations de tous

bords, je dois avouer ma cuisante défaite face à la courbe d'apprentissage du pilotage de régates. J'ai lu la doc, j'ai essayé tout ce qu'il m'est venu à l'esprit, mais impossible de finir le deuxième défi dans le temps imparti. Pourtant ce n'est pas très difficile en théorie : c'est une ligne droite. Ensuite, j'ai enchaîné sur le Time Attack sans grand succès non plus, et le mode Course m'a réservé le même accueil. Ma déconfiture était complète. Quelques renseignements pris sur les



Les bateaux, c'est bien pour draguer sur le port de Cannes. Là en revanche, ça ne sert à rien.

Virtual Skipper 3

LA PLUS COMPLÈTE
DES SIMULATIONS DE RÉGATES
EN CHAMBRE EST DE RETOUR.
VIRTUAL SKIPPER 3, SUR
LE PAPIER, C'EST SIMPLE. FLÈCHE
VERTE, VOUS PRENEZ SUPER BIEN
LE VENT. BLEU, PAS MAL
MAIS PEUT MIEUX FAIRE. MOI?
ELLE EST SOUVENT ROUGE.
C'EST JOLI LE ROUGE...



C'est ce qu'on appelle faire des ronds dans l'eau.

Un peu de technique

Le moteur 3D est totalement bluffant, le comportement de l'eau ultra réaliste. Rien ne vient faire ramer une config genre Athlon 2200+ et sa Radeon 9700. Ça c'est de la réalisation. Reste à trouver un moyen de nous faire assimiler les règles de navigation vite et bien... techniques de bases de la prise au vent et je me relance. Grmbl... Le fait est acquis, Virtual Skipper 3 ne s'adresse pas aux débutants. Pour les initiés et professionnels, c'est du bonheur complet : quatre bateaux de compétition (Open 60, ACC, Melges 24 et Offshore Race), respect total des règles officielles, éditeur intégré, huit joueurs en multi ou deux sur le même poste, trois types de régates et six plans d'eau plus magnifiques les uns que les autres. Le moteur graphique est somptueux, le réalisme des effets de vents et de courants est poussé au maximum. La météo et les cycles jour/nuit sont aussi gérés, c'est dire. On perçoit même les moindres grincements de poulies et les claquements des voiles au vent. Outre l'imperméabilité aux débutants, Virtual Skipper 3 souffre de quelques lacunes dans son ergonomie. Il est par exemple impossible de recommencer simplement une course ou un défi : il faut d'abord quitter la course en cours, puis revenir au menu pour la relancer. De leur côté, les instruments de bord sont aussi complets qu'austères. L'éditeur de challenge a le mérite d'être simple et efficace et vous permettra de créer rapidement de nouvelles courses pour vous et vos amis. Une belle réussite technique à ne réserver qu'aux initiés ou aux désespérés des soirées mondaines.

Bishop



TOUT PUBLIC INTERNET



CONFIG MINIMUM PIII 700 MHz, 128Mo, GEFORCE ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR NADEO FRANCE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



En Deux Mots SI VOUS ÊTES PASSIONNÉ PAR LES COURSES DE RÉGATES ET OUE VOUS ÊTES INITIÉS AUX MYS-

RÉGATES ET OUE VOUS ÊTES INITIÉS AUX MYS-TÈRES DES VOILES ET DE LEURS PRISES AU VENT, COURREZ VITE VOUS PROCURER UN EXEMPLAIRE DE VIRTUAL SKIPPER 3, OUI SAURA VOUS TENIR EN HALEINE PENDANT DES HEURES. SINON...

La qualité de la simulation
Les graphismes bluffants

Peu de chance pour les débutants
L'ergonomie pas terrible

TECHNIQUE
7
ARTISTIQUE
8
PASSIONNES
3



Pour tout avoir a tout moment we tous les eu .

micromania.fr

LE SITE OUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEUR

Vous avez aimê (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires!

Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs!



Les nouveautés d'abord!

LES MEILLEURS JEUX SONT DANS VOTRE MICROMANIA



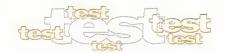
165 MAGASINS DE JEUX VIDEO EN FRANCE

Retrouvez toute l'actualité du jeu vidéo ainsi que les adresses des 165 Micromania sur

micromania.fr









CONFIG MINIMUM PII 800 MHz, 256 Mo DE RAM,

CARTE 3D 16 MO

ÉDITEUR DREAMCATCHER

DÉVELOPPEUR OMNI CREATIVE GROUP ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

DEPUIS QUE JE BOSSE À JOY. J'AI PRIS LA GROSSE TÊTE. RIEN À VOIR AVEC LE PRESTIGE. ÇA VIENT PLUTÔT DE TOUS LES JEUX À ÉNIGMES QU'ON ME DONNE À TESTER. ÇA MUSCLE LE CERVEAU CES CHOSES ET THE OMEGA STONE N'EST PAS EN RESTE QUESTION PRISE DE TÊTE.



C'est flou ce que c'est beau.

Umega Stone

uel est le rapport entre le Sphinx, le triangle des Bermudes, des ruines aztèques, Stonehenge, l'île de Pâques et l'Atlantide? Il y en a pas, à moins que vous ne cherchiez un scénario loufoque pour servir de prétexte à une tonne de puzzles tordus. Fin du monde, secte millénaire, les trucs habituels quoi. The Omega Stone démarre là où L'énigme du Sphinx s'achève. Ce premier volet n'est jamais sorti en France, ça fait bizarre, mais bon. On retrouve Sir Gil, le célèbre archéologue qui se pavane dans la presse en s'accordant le crédit de nos exploits passés. Il nous briefe pour la suite du boulot : il faut retrouver six disques mystérieux (non, pas dispo sur kazaa). A vous de visiter les lieux suscités dans l'ordre que vous souhaitez. Chaque zone est découpée en une multitude d'écrans que l'on explore à la première personne. Tout a été réalisé en 3D et chaque écran autorise une vue à 360° des lieux. Ceux-ci sont très jolis, surtout si vous les regardez de très près. Audelà d'une dizaine de mètres, la résolution en 640x480 n'offre qu'un flou artistique des plus laids,



Hump le chauffeur, une bonne tête de vainqueur.

transformant The Omega Stone en un très original simulateur de myopie. Parfois, une animation précalculée vient égayer les décors hyperstatiques, alors le jeu devient beau. C'est assez rare tout de même. N'oublions pas la cerise sur le gâteau : les acteurs réels filmés sur fond bleu et très mal intégrés dans les décors 3D. On n'y croit pas une seconde, chaque perso est moche, habillé comme un sac, mal joué et doublé en français avec les pieds. Vive le téléachat. Ca rappelle les débuts du CD-Rom...

Puzzle à 5000 pièces

Si vous supportez la réalisation, alors The Omega Stone offre une

série d'énigmes assez sympas et logiques; certaines sont bien corsées. L'ambiance éducative, avec moult documents et bouquins sur les civilisations étudiées, rajoute au style familial du produit. Je vous conseille de jouer avec un gros bloc-notes et un stylo, parce qu'il y a de quoi noter en symboles, chiffres et autres dessins ésotériques. L'interface propose aussi de prendre des photos, ce qui est pratique malgré le petit format de celles-ci. Histoire de rallonger la sauce, il faudra trouver un tas d'objets planqués avec un soin sadique dans les recoins les plus obscurs du jeu. La plupart sont des éléments d'un puzzle qu'il faut rassembler, mais il y a également des trucs à utiliser sur le décor : corde, grappin, clés, etc. Des actions dans un lieu peuvent aussi débloquer des possibilités dans un autre. Ca demande donc beaucoup de va-et-vient avant de pouvoir se reposer les jambes et activer les cellules grises. Le mélange donne un produit très particulier à réserver aux fans technophobes du genre.



Un peu de technique

The Omega Stone en 640x480 pourra tourner sans beaucoup de ressources. Si vous avez 2,5 Go sur votre disque dur, préférez l'installation complète. Dans le cas contraire, la folle danse des CD vous attend.



Aaaah! aha aha! Esteban, Zia, Tao, les cités d'oooor!

THE OMEGA STONE PROPOSE DE BONNES ÉNIGMES POUR TOUTE LA FAMILLE, C'EST-À-DIRE LES NON-GAMERS QUI NE REMAR-OUERONT MÊME PAS OUE LA RÉALISATION EST INSOUTENABLE.

ECHNIQUE 4

3

Les énigmes

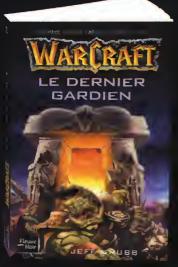
Les graphismes (de loin)

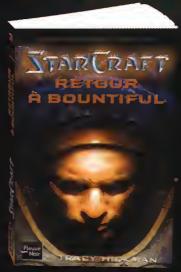
Les acteurs ridicules

Prêt pour de nouvelles expériences ?

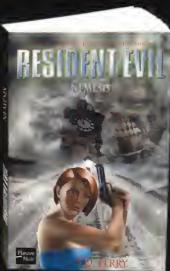


Tes jeux préférés enfin en livres !









Tu vas loin avec les jeux, va encore plus loin avec les livres. Découvre des romans inédits d'après les célèbres jeux vidéos.

lis ce qu'il te plaît !



l'école, j'échangeais avec mes potes des cartes à collectionner « Panini », le plus souvent des footballeurs. J'en avais rien

à cirer de ces sportifs, mais c'était histoire de faire comme tout le monde. En plus, ça nous occupait entre deux parties de 1-2-3 soleil. Maintenant il paraît qu'entre deux bastons collectives, les gosses du primaire jouent à Yu-Gi-Oh. Le principe de base reste le même que celui des « Panini », à savoir faire cracher le plus d'argent possible aux parents en les forçant à acheter toute la collection. Le jeu rajoute malgré tout un aspect stratégique inspiré de Magic : après avoir judicieusement choisi vos cartes, vous affrontez votre adversaire et c'est celui qui a les plus grosses qui gagne. Oui bon d'accord, c'est un peu réducteur. En fait, votre but est de réduire la barre de vie de votre opposant à zéro. Pour y parvenir, vous devez combiner au mieux les différentes options mises à votre disposition : les indispensables assauts frontaux de vos « soldats », les multiples sorts d'attaque et de défense, ainsi que divers pièges que

YU-GI-OH EST UN JEU DE CARTES RESSEMBLANT FURIEUSEMENT À UN « MAGIC THE GATHERING » ALLÉGÉ, SUR LEQUEL ON AURAIT SAUPOUDRÉ DES MORCEAUX DE POKÉMON. SI VRAIMENT CA NE VOUS DIT RIEN, IMAGINEZ UNE ESPÈCE DE POKER MENTEUR AVEC L'ASPECT LÉNIFIANT DES DESSINS ANIMÉS JAPONAIS EN PLUS, QUI. PLEIN DE FUN EN PERSPECTIVE.



Non, l'interface n'est pas modifiable, faudra faire avec.

Un peu de technique

Prévu pour une configuration ridicule, n'espérez pas un seul effet 3D pour égayer les mornes parties que vous disputerez sur des écrans figés. Remarquez, c'est largement suffisant pour occuper le gamin de la voisine pendant que vous discutez avec elle



Vous pouvez améliorer otre « deck » (jeu) grâce aux cartes remportées en gagnant des duels



CONFIG MINIMUM PII 450 MHz, 128 Mo, TNT 2

ÉDITEUR KONAMI

DÉVELOPPEUR KONAMI JAPON

TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN V.O.

Y[]-[i]-[]

vous tendrez de la manière la plus fourbe possible. Les cartes les représentant sont tirées aléatoirement et il vous faudra donc une bonne dose de stratégie pour vaincre votre adversaire (et un peu de chance

Mario carte

L'adaptation PC du jeu ne propose rien de plus. Et si les premières parties

laissent une impression positive, les suivantes font vite déchanter tellement les ratés de Yu-Gi-Oh sont nombreux. Par exemple, votre adversaire tente de s'adapter à votre progression sans grand succès: vous enchaînez donc d'éclatantes victoires à d'honteuses défaites sans trop savoir pourquoi. Malgré ses sauts de niveaux, la machine est ultraprévisible et ne réserve aucune surprise au long terme. Les modes de jeux sont tout aussi ridicules : vous pourrez vous lancer dans un match unique ou un duel, qui se compose de trois matchs. Super. Il n'y a pas de mode Histoire, le tutorial ne fait que survoler les nombreuses possibilités stratégiques et ne comptez pas sur un mode multijoueur, ça concurrencerait trop le jeu de cartes. La réalisation est très moyenne et l'ergonomie ne semble pas faire partie du l'univers de Yu-Gi-Oh. Les musiques sont répétitives, tout comme les animations de Yami, votre unique adversaire. Aucun doute n'est plus possible, ce produit ne s'adresse qu'aux collectionneurs ultimes qui s'en voudraient de ne pas posséder l'ensemble des goodies existants. Le reste de l'univers passera à côté de ce faux jeu avec un dubitatif haussement de sourcil.

Bishop



Souvent, quand il est à deux doints de perdre. Yami déclenche des sorts que vous, pauvre joueur minable, ne parviendrez jamais à invoquer. Troublant...

En Deux Mots

MANIFESTEMENT CONÇU POUR PROMOUVOIR LE JEU DE CARTES ÉPONYME, YU-GI-OH OFFRE UNE BONNE INITIATION À SES RÉGLES ET SUBTILITÉS PENDANT BIEN CINQ HEURES. PASSÈ CE TEMPS, ON SE DEMANDE POUROUOI CONTINUER DE JOUER CONTRE UNE INTELLI-GENCE ARTIFICIELLE TROP PRÉVISIBLE ET ON SERA TENTÉ D'ALLER VOIR COMMENT ÇA SE PASSE DU CÔTÉ DE MAGIC ONLINE.

Possibilités stratégiques 🛃 Extraits du dessin animé...

...pénible à la longue

I.A. sinusoïdale



4

VOICI VOTRE CARTE MAÎTRESSE



COMBAT TACTIQUE - SOLO, MULTIPLAYER



"Si vous aimez Magic : The Gathering ® et Heroes of Might and Magic ®,

alors vous allez adorer Etherlords II."

8/10 - IGN.com

WWW.ETHERLORDS.COM

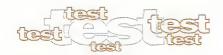














Et je vous raconte pas la taille des œufs pour faire l'omelette...

APRÈS AVOIR PIQUÉ SON LOGO
À BULLFROG, LES GARS
DE FROGWARES SE SONT
DEMANDÉ CE QU'ILS POUVAIENT
BIEN ENCORE PILLER. TIENS,
LES BOUQUINS DE JULES VERNE
POUR FAIRE UN JEU D'AVENTURE,
C'EST PAS ORIGINAL,
MAIS ÇA A SON CHARME.



L'aventure est ponctuée par de petites cinématiques sympas

ouf, vous tombez dans un bête trou et vous vous réveillez dans un monde souterrain étonnant, peuplé de dinosaures et colonisé par les descendants des scientifiques qui organisèrent les premières expéditions vers le centre de la Terre au XIX^e siècle. Rajoutez à cela une race humanoïde géante douée de magie, de la technologie steampunk, une vilaine conspiration et des risques de troisième guerre mondiale à l'extérieur, vous obtenez... un beau bordel. Vous, Ariane, photojournaliste obsédée par le scoop, allez devoir survivre à tout ça pour lancer votre carrière, sans réfléchir par deux fois aux conséquences de vos actes. Bah, le scénario de Voyage au centre de la Terre n'est pas si mal. Même si une grande partie ne tient pas debout, c'est pour le moins onirique.

Comme un grand vide intérieur

Le problème de ce jeu vient plus des puzzles. Non pas de leur

difficulté, mais plutôt de leur réalisation. Exemple frappant : la toute première énigme est très difficile



CONFIG MINIMUM PIII 1GHz, 128 MO DE RAM,

CARTE 3D 16 Mo

ÉDITEUR MICRO APPLICATION

DÉVELOPPEUR FROGWARES FRANCE-UKRAINE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Un peu de technique

Le jeu tourne sans problème sur une petite machine. Plusieurs résolutions sont possibles et on peut même activer/désactiver l'antialiasing ou les ombres, ce qui est plutôt rare comme option dans un jeu d'aventure.

Voyage au centre de la Terre

à résoudre à cause des runes mal dessinées qui la composent. On arrive à peine à deviner la moitié d'entre elles. Aucun indice pour aider, rien. Plus tard, un casse-tête où il faut reconnaître des sons nous fait courir dans tous les sens pendant des plombes. Bref, on ne peut pas se concentrer sur le challenge intellectuel, qui a pourtant l'air intéressant, à cause d'un gameplay foiré. Le reste du jeu consiste en des manipulations d'inventaire parfois simples, parfois farfelues ou inexpliquées. Et une fois de plus, les objets bien planqués dans le décor ne manquent pas! Sans compter que la linéarité du scénario oblige à repasser plusieurs fois aux mêmes endroits pour ramasser des trucs inaccessibles plus tôt pour cause de quête inactivée. Ca ne serait pas si terrible si le découpage en écrans des différents lieux n'était pas organisé n'importe comment, compliquant ainsi chaque déplacement. Il y a aussi plein de lieux inutiles et l'on perd son temps à regarder Ariane, espèce de mannequin en plastique, faire son jogging dans des décors quasi vides. Le reste du temps, on cause avec des personnages étranges: Gustave l'aéronaute, Adam Coverlier le shaman ermite, etc. Les voix sont jouées correctement, mais manquent vraiment de personnalité. Les dialogues n'ont aucune saveur ; ils sont répétitifs et pas bien construits. On ne profite pas non plus de l'ambiance : le jeu mangue cruellement de descriptions, d'animations et donc de vie, malgré les nombreuses cinématiques. Le graphisme n'a rien d'époustouflant même si ça reste assez mignon.

Seule la musique donne une dimension romantique à l'univers (à moitié) imaginé par Frogwares. Bref si vous êtes fan de jeu d'aventure et légèrement masochiste, vous pourrez apprécier Voyage au centre de la Terre. Sinon c'est bien plus fastidieux et frustrant que fun.



Avant d'entrer dans l'académie, prévoyez cinq écrans inutiles.

En Deux Mots

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE EST UN JEU D'AVENTURE AU SCÉNARIO SYMPA, MAIS QUI NE CONTREBALANCE PAS TOUS LES DÉFAUTS DE GAMPEI AV.



Le scénario



Gameplay exaspérant
Manque de finition

Décors vides

TECHNIQU

5

ARTISTIOU





NOUVEAUTÉS :

Chevariers Barhomer















pour l'achat de 2 jeux neuts parmi les nouveautés ELECTRONIC ARTS

Opérations valables de B1/12/B3 se 31/12/B3, dans les monains participent à l'opération et dans la limite des atocks disposibl

ULTIMA ON A TOUT A GAGNER



93 AULNAY / BOIS ... 01 48 19 69 59 95 ARGENTEUIL 01 30 76 17 27 92 ASNIERES 01 47 91 49 47 91 BRUNOY 01 69 39 55 82 92 ISSY LES MOULINEAUX 01 48 44 46 04 92 LEVALLOIS ... 01 47 37 02 55 94 NOGENT */ MARNE 01 53 99 10 10

PARIS et RÉGION PARISIENNE

= PROVINCE

20 AJACCIO 04 95 20 25 81 30 ALES 04 66 91 01 97 49 ANGERS 02 41 43 74 23

NOUVEAUX MAGASINS:

AULNAY, CUGNAUX
ISSY LES MOULINEAUX,
CLERMONT FERRAND
Centre-ville,
CLERMONT FERRAND La
Pardieu,
Carrefour RIOM

NOUVEAU! 17 SALLES DE JEU EN RÉSEAU: Bayonne, Blagnac, Brunoy, Cugnaux, Dax, Levallois, Nogent, Strasbourg, St Malo, St Maur, Auch, Laval, Vannes, Muret, L'Isle d'Abeau, Nantes, Compiègne.

38 L'ISLE D'ABEAU ... 04 74 94 03 00

Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne, alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : • 18 ans d'expérience et de savoir faire • Une communication nationale importante • 1ère centrale d'achat de France de magasins indépendants • Aucun droit d'entrée • Pour plus d'informations contacter : ULTIMA CONCEPT, centre d'activités de l'ourq, 45 rue Délizy 93692 PANTIN CEDEX, Tél : 01 48 10 55 77 Fax : 01 41 83 82 65 E-mail : h_saesultima@im-multimedia.com.





CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo, CARTE 3D

64 Mo

ÉDITEUR POINTSOFT

DÉVELOPPEUR AURAN AUSTRALIE

TEXTE ET VOIX V.O. SUR LA VERSION TESTÉE

es cheminots en herbe ne sauront décidément pas où donner de la tête en cette fin d'année. Après Railroad Tycoon 3, et en attendant MS Train Simulator 2, voici une nouvelle version de Trainz, qui poursuit le développement de son concept original de simulateur de trains miniatures.

Tout commence dans le mode de conception, qui vous permet de construire de toutes pièces votre modèle réduit de train, diorama compris. On part d'un plan complètement vide, dont on modifiera le relief à sa guise, avant d'y placer les différents éléments qui composeront le futur réseau ferroviaire. L'outil est assez bien pensé, si l'on excepte la gestion de la caméra, assez déroutante de prime abord. Le positionnement des voies est aisée et utilise des courbes pour rendre un peu plus réalistes vos parcours. De nombreux éléments, utiles ou décoratifs peuvent être ajoutés, comme des panneaux de signalisation ou des lignes électriques. Évidemment un diorama de train électrique se doit d'être mimi tout plein. On a donc également en stock des petits bâtiments (gares, industries, concessionnaire auto, etc.) pour fabriquer des mini-villes. Le tout sans se casser le dos à peindre ses créations au-dessus d'une plaque de contreplaqué, en se gelant les fesses dans son grenier ou garage. C'est quand même bien l'informatique.

En avant toute!

Construire son réseau est une chose, l'animer en est une autre. C'est

via le mode Conduite qu'on mettra en marche notre mécanisme de précision. Première nouveauté par rapport aux opus précédents : un mode de contrôle



Les environnements fournis sont extrêmement travaillés.



Trainz Railroad

IMULATION FERROVIAIRE

Simulator 2004

SIMULATEUR DE TRAINS, DÉJÀ VU.
SIMULATION ÉCONOMIQUE
FERROVIAIRE, DÉJÀ VU AUSSI.
QU'EST-CE QUI NOUS RESTE?
UN « SIMULATEUR » DE TRAINS
ÉLECTRIQUES ? GAGNÉ! BON,
C'EST PAS FRANCHEMENT
NOUVEAU NON PLUS,
MAIS JOUONS LE JEU...

utilisant un variateur. Comme sur un transformateur de train miniature. Tourner un bouton rond avec une souris n'est pas la chose la plus aisée et on fera parfois demi-tour au lieu d'accélérer à fond. Reste que c'est plus simple que de piloter en utilisant les commandes de la cabine. L'option reste toujours disponible pour les plus téméraires. La plus grande nouveauté concerne l'interactivité avec l'environnement économique que l'on a crée auparavant. Les différentes industries vous passent des commandes : il faudra par exemple livrer du charbon à une centrale électrique. Des tâches optionnelles mais qui ont leur importance : si vous n'alimentez pas la centrale, les buildings ne seront pas éclairés la nuit par exemple. On pourra être épaulé par l'intelligence artificielle : en plaçant un pilote dans un train, il suivra automatiquement la signalisation que vous avez placée. Comme souvent pour des jeux aussi pointus, le plaisir viendra du contenu créé par la communauté de joueurs. On pourra échanger cartes, scénarios et locomotives. Eh oui, tout le monde n'est pas forcément accroc aux FPS



Après quelques efforts, on arrive rapidement à tracer des réseaux bien tordus...

Un peu de technique

Fonctionnant à la fois en OpenGL et en Direct3D, le moteur n'est pas gourmand, et s'adaptera à toutes les configs. Les possesseurs de carte DirectX 9 profiteront des effets sur l'eau et de vapeur sortant des locomotives.

En Deux Mots

SANS POUR AUTANT VERSER DANS LA SIMULATION ÉCONOMIQUE, LES MINI-SCÈNARIOS RENDENT UN PEU PLUS VIVANT LE CONCEPT DES TRAINS MINIATURES. UN JEU QUI RESTERA RÉSERVÉ AUX FANS DU GENRE, LES JOUEURS OCCASIONNELS RISQUANT D'EN FAIRE LE TOUR TROP RAPIDEMENT SANS VOULOIR S'INVESTIR À FOND.

6

6

Modélisation des locomotives

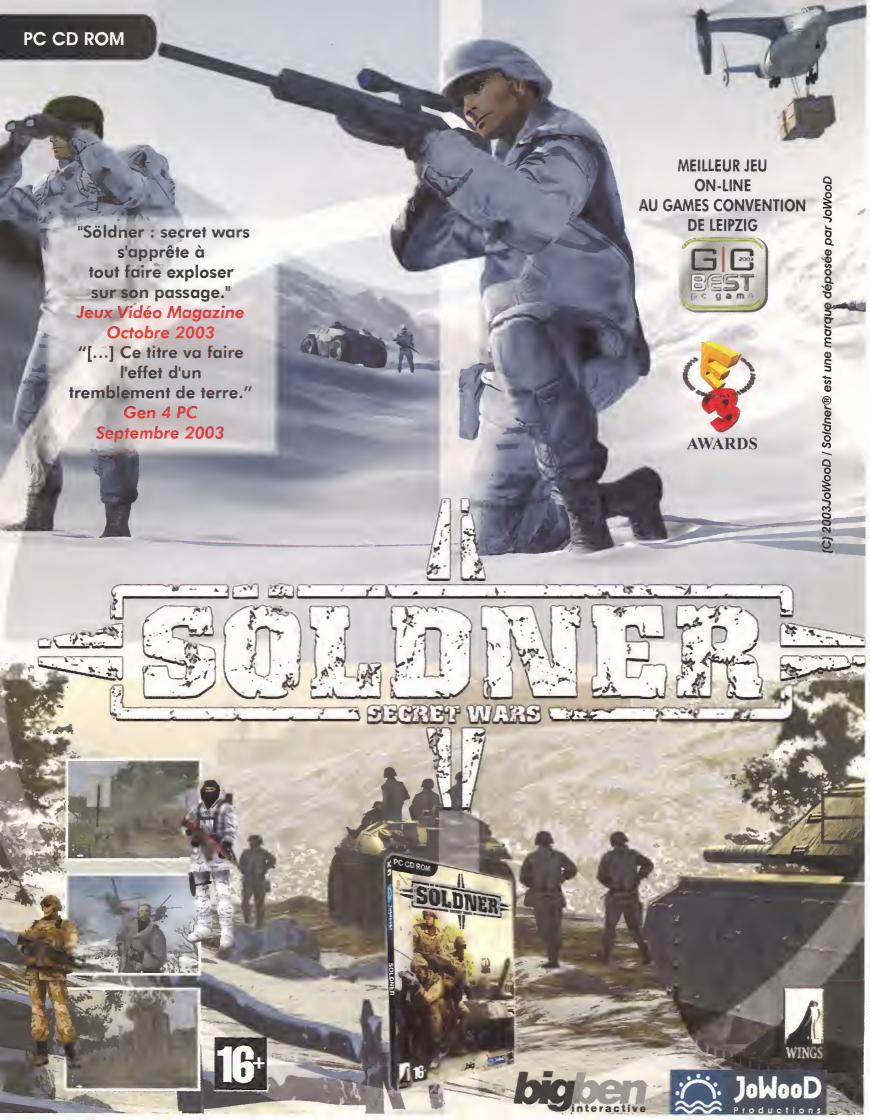
Des scénarios qui apportent un peu de vie Éditeur particulièrement soigné

Contrôles délicats

Gameplay limité

C Wiz

8 NTÉRÉTIFAN 3 INTÉRÉT AUTRES





AU DÉBUT J'AI CRU À UNE **BLAGUE: UN CLONE DE HOMM** AU RABAIS, AVEC DES BATAILLES SIMPLISTES, PAS DE RESSOURCES ET DES GRAPHISMES HONTEUX. MAIS NON, LE JEU DATE VRAIMENT DE CETTE ANNÉE, IL N'AVAIT PAS ÉTÉ OUBLIÉ AU FOND D'UN TIROIR. APPELEZ MULDER, JE CROIS QU'ON TIENT UN CAS DIGNE DES X-FILES.

arlords IV existe dans un univers parallèle,

une bulle d'espace-temps étrangère à la

nôtre, théâtre de phénomènes

des bestioles fantastiques, mais ça c'est la routine.

Ce qui est vraiment incroyable, c'est qu'il soit resté

bloqué en 1993, complètement imperméable à dix

de le vendre. Son principe est classique à en bâiller :

soldats, capturez le village voisin, achetez-y d'autres

toutes les villes du secteur. À la longue c'est presque

de la profondeur. Gestion économique, diplomatie,

commerce, dimension RPG avec héros et artefacts,

et unités différentes, cartes multidimensionnelles...

Rien de tout ça dans W4 qui reste fidèle à ses racines

années d'évolution du gameplay, et que des gens

aient pris la peine de le programmer et d'essayer

médiévale en tour par tour, formez un groupe de

troupes et continuez comme ça jusqu'à avoir pris

aussi original et amusant que de laver la vaisselle,

d'apporter des perfectionnements et d'y ajouter

système de magie complexe, nombreuses races

fossilisées, ignore superbement la concurrence,

et s'acharne à rester le plus simple et dépouillé

possible. En fait, il s'agit uniquement de déplacer

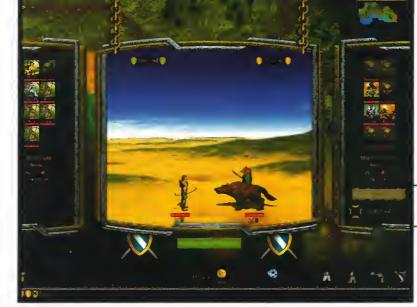
des armées sur une carte vide, et de produire des

monstres à la chaîne plus vite qu'ils ne crèvent.

donc chaque nouveau titre du genre s'efforce

comme dans tous les autres jeux de stratégie

inexplicables. On y croise toute la palette habituelle



Tuez moi et qu'on en finisse.

Variords IV

Et poke et peek, c'est bien ici?

Attention, il y a quand même une certaine évolution depuis le

troisième volet de la série, sorti il y a cinq ans. ll s'agissait d'un jeu purement stratégique, ne comportant absolument aucune tactique. Quand les armées se rencontraient, vous pouviez juste regarder passivement les combattants s'aligner et s'entretuer poliment, chacun à leur tour. L'issue de chaque duel se décidait aux dés, et on enchaînait les bastons individuelles jusqu'à extinction d'une des piles. Warlords IV révolutionne le genre, avec une innovation d'une audace inouïe : non, pas question de mener les batailles en vue tactique comme dans Heroes of Might & Magic 1 (sorti il y a huit ans), ce serait vraiment trop demander. Non, la grande nouveauté, c'est que vous pouvez maintenant choisir l'ordre dans lequel les combats automatiques sont résolus, et ainsi décider d'envoyer en premier un gobelin ou un dragon, pendant que votre horde regarde et applaudit. Le reste du jeu n'a pas changé, et ça rassure parce qu'après cet effort fulgurant, on frôlait la crampe de cerveau. O.K., Warlords est réputé pour la redoutable efficacité de son Intelligence Artificielle. Mais dans un jeu aussi pauvre, ça ne m'étonne pas vraiment, et j'avoue que je ne suis plus émerveillé depuis longtemps par la maîtrise stratégique d'un ordinateur jouant au morpion. Si vous êtes fatigué d'Age of Wonders et que vous voulez à tout prix un jeu vieux et laid, je vous conseille plutôt Master of Magic (1995). Il n'a pas de multijoueur, mais son gameplay est beaucoup, beaucoup plus riche que celui de Warlords IV.

Atomic

Un peu de technique

En déchaînant toute la puissance de votre ordinateur, vous pourrez monter la résolution jusqu'à 1600x1200. et ainsi admirer avec une finesse extrême des petits bonhommes rouges et verts qui se tapent sur la tête avec des marteaux en criant « paf! ».







CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 450 MHz. 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo ÉDITEUR UBI SOFT

DÉVELOPPEUR INFINITE INTERACTIVE AUSTRALIE

TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Cet immense élémentaire caillouteux va se faire démolir par deux squelettes.



En Deux Mots

LE JEU N'EST PAS MAUVAIS EN LUI-MÊME. ET ON PEUT PARFAITEMENT S'AMUSER AVEC. MAIS IL EST TOTALEMENT OBSOLÈTE. SI VOUS L'ACHETEZ, CE SERA COMME SI VOUS DÉCI-DIEZ DE CLAQUER 50 EUROS POUR JOUER AU

La musique n'est pas nulle

Complètement dépassé en tous points depuis des années





fre d'Abonnement

6 mois de Joysia

+ le jeu

COMMANDOS 3

au lieu de 90,30€*







www.eidos.com www.commandosgame.com

+ DE 25% DE RÉDUCTION, SOIT 23,30€ D'ÉCONOMIE







U B 0 M

JOYSTICK BP 50002

> 59718 LILLE **CEDEX 9**

je m'abonne à Joystick pour 6 mois (6 n®) et je recevrai en plus le jeu COMMANDOS 3 Destination Berlin pour 67€ seulement au lieu de 90,30€°, soit 23,30€ d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :

Date d'expiration :

Signature obligatoire :

Nom : Date de naissance :

ST543

Téléphone:

Ils veulent la célébrité, ils rêvent de succès, ils sont six à vouloir prendre place sur votre bureau. Suspens, émotion et révélations fracassantes... On les a fait trimer. ils ont donné le meilleur d'eux-mêmes. Ah ca il y en a eu des larmes! Pour les gagnants, c'est vous qui déciderez. C'est ca le bon côté de la C_Wiz Academy.



Toi aussi tu peux faire onduler ton corps devant des pommes psychédéliques.

DES UTILITAIRES ÀLA MODE

VERSION: 4.1.0.52

LICENCE: Freeware

• URL: http://www.apple.com

• ÉDITEUR : Apple

iTunes

iTunes fait partie de ces softs qu'on télécharge un peu honteusement. Faudrait pas que ça se sache. Déjà qu'installer Quicktime ça fait mal à l'ego du PCiste, mais un lecteur audio Apple... Étant l'un des rares de la rédac à ne pas avoir succombé à la mode iPod, c'est avec un petit a

priori que i'ai installé le truc. L'interface dépaysera les encroûtés intégristes de Windows. Il faut s'accrocher pour digérer son ergonomie, mais

dans l'idée, un lecteur audio qui prend une bonne partie de l'écran, c'est pas si bête. Du moins dans certains cas... Première étape : importer sa collection de MP3 dans la base de données du logiciel. Ca se fait très simplement en choisissant le répertoire à scanner. Opération monstrueusement longue: là où Winamp ne met que deux minutes, il en aura fallu ici une bonne trentaine. Ceux qui espéraient pouvoir acheter de la musique en ligne via l'Apple Store seront déçus, l'option n'est pas encore disponible pour l'Europe. On s'en remettra. Alors ça donne quoi ? Quelques plantages, une gestion qui prend la main sur votre iPod et une interface très grise...

Malgré ces défauts de jeunesse, le tout est quand même très bien. Les smart playlists, créées à partir de règles que vous définissez, sont sans équivalents. La qualité sonore côté décodage est très bonne et l'adaptation automatique du volume des MP3 est une bénédiction. Il

pousse même le vice à analyser votre librairie lorsqu'il ne fait rien. Il complète forcément furieusement bien l'iPod, en renommant les tags à la volée par

exemple. Vous pouvez enterrer cette daube de MusicMatch. Seuls les habitués du freeware EphPod hésiteront.



Ca ressemble comme deux gouttes d'eau aux règles de filtres de courrier d'Eudora. Ça sent la puissance à plein nez.

7-Zip

Compresser ses données, voilà une problématique que rencontrent souvent les utilisateurs avancés de PC. Face au format Zip, universel et supporté jusque dans Windows, et au cham-



pion de la compression qu'est Win-Rar, pas facile de se faire

• VERSION: 3.11

• ÉDITEUR : Igor Pavlov

• LICENCE : Freeware

• URL: http://www.7-zip.org

une place. 7-Zip mise tout sur les taux de compression : il dépasse d'une bonne dizaine de pourcents monsieur RAR dans son mode de tassage avec les pieds le plus élevé. Une belle prouesse. Bien entendu, le format 7z n'est géré que par cet outil, et seulement sous Windows (des ports sont prévus). En tout cas, pour compresser avec efficacité ses 20 Go de photos de vacance, ça ira très bien.

Au moins, on ne sera pas pris au dépourvu par une interface novatrice...



C'est plus joli, mais l'esprit reste le même. Pour les inconditionnels.

• VERSION: 5 beta 2
• ÉDITEUR: Nullsoft

• LICENCE : Shareware

• URL: http://www.winamp.com

Winamp

Apple qui attaque le marché des lecteurs médias sous Windows, ça ne pas fait rire tout le monde. La preuve, chez Nullsoft, ils se sont décidés à faire filtrer la bêta de Winamp 5. Oui, 5. Je sais, on a à peine vu le 3, et le 4 n'a jamais existé. Nan, en fait il y a un concept derrière : 2+3=5. J'en vois déjà deux ou trois s'exclamer « Eureka » là-bas dans le fond. Pour ceux qui ont un peu de mal, je vous le refais plus prosaïquement : Winamp 5 est la fusion entre Winamp 2 et Winamp 3. Je sais, le concept est sensationnel. D'ailleurs c'est tellement énorme que je vous propose de faire une petite pause pour vous en remettre.

Ça va mieux? En fait, ce n'est pas vraiment le premier croisement. Winamp 2.9 avait déjà piqué la « Media Library », la base de données introduite dans Winamp 3, ainsi que le support de la vidéo. Cette deuxième fusion est l'occasion de rénover un peu l'interface vieillotte. Les skins peuvent enfin prendre toutes les formes possibles et imaginables. Ça nous promet quelques belles mochetés. La nouvelle interface par défaut gagne en lisibilité. On notera l'arrivée de menus

déroulants dans chaque composant. L'idée n'est pas mauvaise, mais la confusion règne un peu : le menu « View » regroupe des options différentes selon la fenêtre. Pas très logique tout ça. Le support de l'AAC est toujours présent, tout comme les formats de streaming propriétaires de Nullsoft qu'AOL (propriétaire de Winamp) va tenter d'imposer face aux hégémoniques formats de Real et de Microsoft. Winamp 5 fera d'ailleurs partie de la suite logicielle version 9 du fournisseur d'accès, remplaçant RealOne au passage. La liste des nouveautés ne s'arrête pas là : on trouve dans cette bêta la possibilité de ripper des CD au format MP3 ou AAC, le support du multilingue (même si pour l'instant seul l'anglais est présent), ou encore la gravure de CD Audio. Maintenant, la mauvaise nouvelle : Winamp redevient shareware. Pour utiliser les fonctions avancées comme la gravure à plus de 2x ou l'encodage MP3, il faudra payer. L'histoire ne dit pas si ceux qui s'étaient enregistrés pour les versions précédentes devront remettre la main au portemonnaie...

Audacity

Plocs, scouics et sifflements: autant de maux qui pourrissent parfois le début et la fin de nos MP3 préférés. Seule solution: éditer le fichier son. Et là c'est le parcours du combattant, la plupart des outils sont payants, et lorsque l'on en trouve un gratuit, il n'importe pas les MP3. Bien pénible. Heureusement le monde merveilleux de l'open source vient une fois de plus à notre secours avec Audacity. Cet éditeur audio multipiste importe et exporte en standard les formats OGG et MP3. Des opérations de copier-coller sont disponibles pour raccommoder les bobos, ainsi

qu'une kyrielle de filtres en tout genre, de la simple normalisation à un simulateur de pédale wah wah, bien connue des guitaristes.

• VERSION: 1.2.Opre3

• ÉDITEUR : Dominic Mazzoni

• LICENCE : Freeware

• URL: http://audacity.sourceforge.net

27 secondes restantes → ×
Slashdot Informatique

Deconstructing the Patriot Act
PR Campaign

4 1 de 2 ⇒

Graphiquement il y a encore du boulot, mais l'idée est bonne.

Net Newz

Quasiment chaque mois, je vous présente un soft qui innove dans la manière d'aller chercher des news sur le Net. On ne va pas déroger à la règle avec Net Newz, un petit soft francophone encore en développement, mais néanmoins bien prometteur. L'interface se rapproche de celle d'ICQ, avec une fenêtre minimaliste qui nous liste les sites auxquels on s'est abonné. Pas très grand, me direz-vous. Heureusement les news se consultent ailleurs, on est averti par une petite fenêtre qui apparaît en bas de l'écran, à la manière de MSN. Un clic et pouf, le site s'ouvre dans le navigateur par défaut. Simple sur son principe, c'est à l'usage très efficace et moins intrusif que les mastodontes que sont FeedDemon et SharpReader.

• VERSION: 0.4 beta

• ÉDITEUR : Cyrille de Nervaux

• LICENCE : Freeware

URL: http://www.netnewz.com/

Un petit outil bien sympathique qu'il sera pratique à avoir sous la main.



UTILITAIRES



L'éditeur de configuration, les coulisses qui mènent à la magie.

Top Utilitaires de la rédac _

• Lecteurs vidéo : BSPlayer 0.86 Zoom Player Pro 3.2 WMP 9

• Lecteurs audio: Winamp 5 beta 2 WMP 9 iTunes 4

• Mailreaders ; Outlook 2003 Eudora 6.0 Mozilla Thunderbird 0.3

• NewsReader: Gravity 2.5 Xnews 6.08 Free Agent

• Pagers Internet: Trillian Pro 2.01beta ICQ 2003a MSN 6.1

• Anti-lourds: Spy Sweeper Spy Bot Search and Destroy SpamPal 1.50 POPFile 0.19.1

• Downloaders : FlashGet 1.40

• Customisation; Desktop Sidebar 1.03 Y'Z Dock 0.8.3 MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP: FlashFXP FileZilla SmartFTP

• Browsers Web: Netcaptor 7.2.2 Mozilla Firebird 0.7 Crazy Browser 1.05

• Browsers d'images : ACDsee 6.0 Xnview 1.66

• Tweakers : Startup Control Panel 2.7 Customizer XP 1.8.55

Samurize

Customiser son bureau est une affaire sérieuse. C'est le genre de trucs qui peut facilement vous bouffer une soirée, le temps d'obtenir le résultat parfait. En fait, tout dépend de son seuil de satisfaction, certains se contenteront d'un thème préfabriqué alors que d'autres y passeront des semaines. Je ne parle pas de ceux qui laissent leurs icones en vrac au milieu de l'écran. C'est à cette dernière catégorie de gens pointilleux que s'adresse Samurize.



Un exemple de ce que l'on peut obtenir après avoir sué pendant des heures pour configurer le tout.

Ce soft n'est pas v r a i m e n t nouveau, mais ses développeurs en avaient

VERSION: 0.97c

ÉDITEUR: Lee Wilson

LICENCE: Freeware

URL: www.samurize.com

abandonné le développement. Il a été repris depuis quelques mois par de nouveaux développeurs qui ont tenté de persévérer sur ce véritable ovni, en le rendant un peu plus abordable. Car si yous n'aimez pas mettre les mains dans le

> cambouis, vous pouvez passer votre chemin. Samurize utilise un éditeur dans lequel yous allez tout simplement modeler l'interface de vos rêves, en liant chaque portion de vumètre à un indicateur système. Une foultitude de scripts existent pour gérer des tâches aussi utiles qu'indispensables comme les prévisions météo de la semaine ou encore, un résumé du programme TV du soir, directement sur votre fond d'écran. Ca permet de faire des configurations de toute beauté... pour peu que l'on soit patient. Un soft qui s'est bonifié avec le temps, pour les gens patients et courageux.

Foobar

Allez hop, voici un troisième lecteur multimédia. Il est particulièrement moche et son interface a été tracée à la serpe par un autiste. Pourquoi j'en parle alors ? Il est considéré comme le lecteur ultime pour les audiophiles. Parmi ses avantages, une sortie Kernel Streaming, qui passe outre le mixeur de Windows, responsable de conversions douteuses. En théorie, les plug-in DirectOutput font la même chose, pour peu que les drivers soient bien écrits. Ce n'est pas toujours le cas, il faudra donc essayer pour se faire une idée. La puissance vient également des plug-in proposés, on retrouve par exemple ReplayGain, pour ajuster le niveau d'écoute de chaque morceau, ou un



Le minimalisme se sent jusque dans l'icone. C'est très travaillé en fait.



En revanche, il s'est rattrapé sur les options,

ressampleur maison. Si je rajoute qu'il est écrit par celui qui a pondu des plug-in officiels pour Winamp, tout de suite, ça aguiche. Les amoureux de la hi-fi version connectiques à double isolation et plaquage argent apprécieront.

VERSION: 0.7.2

• ÉDITEUR : Peter Pawlowski

• LICENCE : Freeware

• URL: http://www.foobar2000.com

LES SABLES DUTEMPS

L'aventure continue votre mobile









Téléchargez

CODE: 9114 C-E-K-N-S-T-Z

ands jeux votre mobile!

Existe aussi sur PlayStation•2, GBA et PC CD-Rom. www.prince-of-persia.com































Appelez le 08 99 70 02 02* Munissez vous du code du jeu et suivez les instructions

coût moyen : moins de ${f 3} {f arepsilon} **$ Ou directement sur votre mobile par le WAP:



Orange World > Télécharger > Jeux



SR Rubrique Jeux > Téléchargement



Rubrique Jeux-Fun

Vérifiez la compatibilité des jeux sur votre mobile

en retrouvant la lettre correspondante dans le catalogue de jeu
Nokia 3510i: N / Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 6800: E
Nokia 7650, 3650, N-Gage: C / Nokia 3410: A / Sony Ericsson T610: B
Motorola T720: M / Motorola V300, V500, V525, V600: K
Sharp GX10: S / Sharp GX20: T / LG 5300i, 5400, 7100: L / Sagem My V-65: 2

*1,35€ à la connexion puis 0,34€ par minute ** appet depuis un téléphone fixe Pour toute question, contactez-nous à javasupport@gameloft.com



Votre jeu est stocké dans la mémoire du téléphone, où vous voulez à volonté.



Logitech diNovo Media Desktop

Dans la série clavier/souris sans fil de luxe, le diNovo de Logitech impose le respect. Design ultra classe très fin, avec des boutons supplémentaires discrets et bien intégrés, c'est certainement le clavier desktop le plus réussi du moment. Le pavé numérique est en fait un module à part intégrant un écran LCD qui affiche l'heure en permanence. Les trois composants du diNovo (clavier numérique appelé MediaPad – la souris MX 900 et le clavier principal) communiquent avec le PC par le biais d'une base Bluetooth qui sert légalement à recharger le mulot. Ce dernier est identique à la MX 700 côté fonctions. Le clavier doit son extrême finesse à l'utilisation de la technologie de ceux pour PC portables. Soit on aime, soit on déteste. Le toucher et la frappe sont très particuliers pour un clavier desktop, mais si on fait l'effort de tenter de s'y adapter, ce n'est pas si désagréable, au contraire. Évidemment, si pour vous le clavier idéal est un Keytronic qui fait un gros *clonk* à chaque touche, passez votre chemin. Jusqu'ici tout va bien. Maintenant, parlons des choses qui fâchent : que faire avec un clavier à 300 euros et les très redoutés drivers Logitech... Commençons par ces derniers. À l'installation, tous les périphériques communiquent très bien, dès le premier branchement. Les drivers permettent d'accéder aux fonctions avancées. Autant sur les autres produits Logitech, tout le monde sait qu'il faut éviter de les installer, autant là on n'a pas vraiment le choix... Surtout si l'on veut sécuriser la communication entre le PC et le clavier. Outre les drivers, le CD propose



par Caféine

et Faskil

Logitech Setpoint, Mobile Phone Suite pour Bluetooth, Logitech Media Desktop et MusicMatch (beurk). Avec Setpoint, on configure les fonctions des boutons supplémentaires, la vitesse de la souris, etc. Et là, premier problème. Une fois ce truc installé, vos jeux ne voudront plus reconnaître certains boutons de la souris, il sera impossible de fermer les onglets de navigateurs comme Firebird ou Netcaptor avec un clic que la roulette (il ne se passe rien) et, cerise sur le gâteau, la gestion du bi-écran est catastrophique. Certaines fonctions de la souris ramènent toujours le curseur sur le moniteur principal. Super agréable... Monter ou descendre le volume depuis le clavier entraîne toujours un gros affichage vert bien lintrusif, dans le genre TV du début des années 90 et qui s'entend très mal avec l'affichage de la plupart des jeux. Microsoft fait un truc beaucoup plus discret et efficace, il serait peut-être temps de copier... Et de corriger



un jour ces foutus drivers de souris. Ça ne fait jamais que des années qu'on en parle! Je passe rapidement sur le Mobile Phone Suite qui refuse d'envoyer et recevoir des SMS avec un P800. Ça vexe. Cela dit, Logitech fournit pour l'ensemble des fonctions Bluetooth une tonne de documentation et ce qui est compatible ou non est clairement mentionné. Du côté BT en général (connexion de PDA, etc.), c'est ce qui se fait de mieux dans le genre, le produit Microsoft est enterré. Quant au Media Desktop, c'est une grosse interface qui se pilote avec le MediaPad et qui permet de lancer MP3, vidéos et de regarder ses photos depuis son canapé. L'écran LCD affiche les titres, mais l'ergonomie du tout est loin d'être parfaite. L'idée est cependant là, il faut juste que Logitech bosse plus sur la navigation (qui devrait se faire plutôt avec le pad chromé qu'avec les touches numériques par exemple), sans oublier l'ajout de fonctions de base comme le retour ou avance rapide! Dans l'ensemble, le diNovo est un excellent

Dans l'ensemble, le diNovo est un excellent produit, mais qui est plus une démonstration de savoir-faire de la part du constructeur suisse qu'un périphérique réellement utile. Son prix et ses fonctions sont difficilement justifiables et visent un public mal défini. Il lui faudra des drivers permettant le pilotage de plus d'application et éventuellement des déclinaisons moins complètes mais moins onéreuses pour réellement convaincre. Vu les regards envieux à la rédaction, le public est là, mais il va falloir plus d'arguments pour faire dégainer les cartes bleues!

Fabricant : Logitech Site Web : **www.logitech.com** Prix : environ 300 euros TTC











Philips HDD100 Digital Jukebox

D'un design léché, probablement l'un des plus réussis à ce jour, le HDD100 de Philips ne cache pas ses ambitions : détrôner l'iPod en tête du classement des players MP3. Embarquant un disque dur de 15 Go et affichant des mensurations à peine plus importantes que celles du bébé d'Apple, il souffre néanmoins de nombreux petits défauts, qui réduisent ses chances de devenir une nouvelle référence sur le marché. Tout d'abord, l'interface n'est pas un monstre de réactivité, et rend la navigation pénible même si la fonction SuperScroll permet d'alléger les choses quand on a une tonne de MP3 sur la bête. Ensuite, le firmware de l'engin manifeste encore pour l'instant une relative instabilité. Lors du test, l'appareil s'est planté de manière aléatoire à plusieurs reprises. Ça énerve. Enfin, le volume et la qualité sonore générale sont plutôt en retrait de ce qu'on trouve actuellement sur le marché. Néanmoins, sa grande autonomie (dix heures à pleine charge), la compatibilité avec le format WMA et la possibilité d'enregistrer directement sur l'appareil pourraient en faire un sérieux outsider, si ses petits défauts de jeunesse sont corrigés par de futures mises à jour. La connexion avec le PC se fait par une USB 2 ce qui garantit de pouvoir le brancher presque partout et la télécommande cinq boutons, si elle n'a rien de révolutionnaire, s'avère assez pratique. Allez, encore un effort les gars.

FABRICANT: PHILIPS

SITE WEB: www.philips.com/ce Prix: environ 550 euros TTC

Logitech Z3

Incontournable sur le marché du kit audio pour PC, Logitech propose aujourd'hui un nouvel ensemble 2.1, rival direct du VS-4121 d'Altec, le Z3. D'apparence plus conventionnelle, mais tout laussi sexy, ce kit démontre une fois de plus la maîtrise du son dont font preuve les ingénieurs californiens. Mélangeant aluminium brossé et bois, les deux speakers et le caisson de basse n'ont pas seulement une bonne bouille, ils ont aussi du coffre. Poussé à plein régime, l'ensemble ne montre aucun signe de fatigue et n'entraîne aucune distorsion du son, qu'il s'agisse de booster ses MP3 ou de s'immerger dans l'ambiance d'un FPS. Seul bémol : le câblage fermé pourrait poser quelques petits problèmes d'organisation, mais on s'en laffranchit vite en « décollant » les fils pour donner plus de liberté aux différents éléments. Seul point noir, commun à beaucoup de kits Logitech: des basses parfois un peu envahissantes. On gardera donc de préférence le réglage du caisson au minimum. On appréciera en revanche le bouton marche/arrêt let la télécommande filaire, qui permettra de garder le contrôle du kit même en disposant les enceintes relativement loin, sans oublier l'indispensable prise casque (également présente sur le kit Altec) pour préserver les sourires du voisinage.

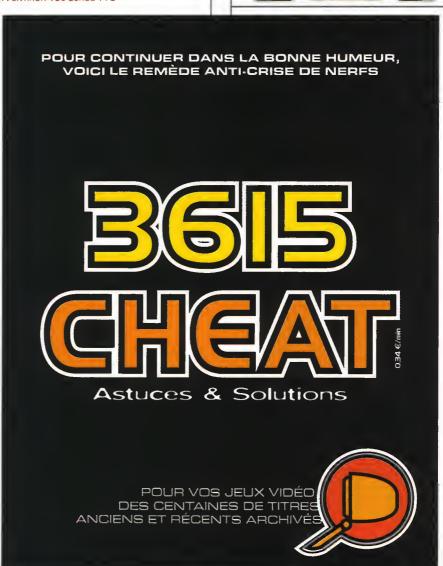
Fabricant : Logitech Site Web : www.logitech.com Prix : environ 130 euros TTC

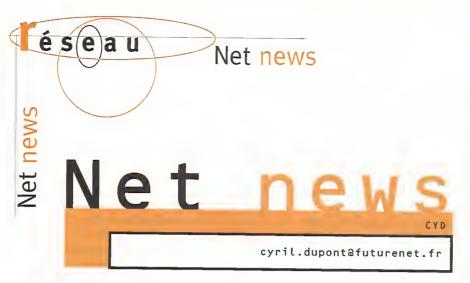
Altec Lansing VS-4121

D'un design très classe, fortement inspiré de son prédécesseur, l'ATP-3, ce kit 2.1 d'Altec Lansing peut à première vue laisser le geek audiophile sceptique. Alors qu'il n'affiche qu'une modeste puissance théorique de 31 Watts RMS, il suffit de tourner le potar de volume pour se convaincre que le bébé a des arguments autres que purement esthétiques. Les drivers medium placés dans les socles des haut-parleurs, et dirigés vers le bas assurent une diffusion optimale du son. Le caisson de basse quant à lui offre la classique finition en bois, pour un meilleur rendu des graves. Un excellent kit qui, en plus d'offrir un bon gros son en regard de ses spécifications modestes, conférera à votre environnement une petite touche « design » bienvenue.

FABRICANT: ALTEC LANSING
SITE WEB: www.altecmm.com
PRIX: ENVIRON 100 EUROS TTC







ALCOOL, FÊTE, JOLIES FILLES ET SURTOUT DES MILLIERS DE GEEKS. LA WCG VU PAR MONSIEUR LÂM, ÇA VAUT LE DÉTOUR. POUR MA PART JE RETOURNE SUR LE PATCH 1.10 DE DIABLO 2. EH OUI, IL EST ENFIN DISPO! MON DIEU, LE JOUR OÙ DIABLO 3 EST ANNONCÉ, JE VAIS FAIRE UNE CRISE CARDIAQUE...

Final Fantasy XI

LE JAPON S'ATTAQUE AUX ÉTATS-UNIS

près le succès du beta-test, le MMORPG de Square-Enix a enfin vu le jour aux États-Unis il y a quelques semaines. Final Fantasy XI devrait donc remporter un franc succès d'après Yasu Kurosawa, responsable des jeux en ligne pour Square-Enix USA. De notre côté, nous attendons de voir comment le public PC, habitué à ce genre de jeux, va accueillir ce nouveau titre. L'atout majeur de ce jeu de rôle online est de pouvoir évoluer dans l'univers de Final Fantasy. Quand on connaît la série sur console, on est en droit de s'attendre à quelque chose de magique. Pour le reste, tout semble relativement classique : choix d'un métier, équipements, magies, points d'expérience, monstres, trésors... Il faudra s'armer de patience car pour l'instant, aucune date n'a été annoncée quant au lancement de FF XI en Europe.







La Gavzor Team

UNE AUTRE VISION DE CS

ous connaissez très certainement le donjon de Naheulbeuk? Non? Alors jetez-vous de ce pas sur ce lien: www.penofchaos.com/donjon. Pour les ignorants, sachez qu'il s'agit de dialogues délirants qui caricaturent l'attitude des joueurs lors d'une partie de JDR. Ce concept vient d'être adapté sur le thème de Counter Strike par la Gayzor Team. Pour l'instant, il y a peu d'épisodes disponibles mais ça vaut quand même le détour. Surtout pour écouter la présentation de l'équipe sur le thème original du fabuleux destin d'Amélie Poulain. Bref c'est que du bonheur et ça se passe ici: www.mptrolisde3.fr.st





Warcraft III: The Frozen Throne
ET HOP, UNE NOUVELLE
MISE À JOUR

e patch 1.13 devrait être mis en ligne très bientôt. Peut-être êtes-vous en train de vous éclater dessus au moment où vous lisez ces lignes. En tout cas, cet update apporte pas mal de changements et notamment, les actes 2 et 3 de la campagne Orc, ce qui n'est pas trop tôt. On peut également voir apparaître de nouvelles fonctionnalités pour l'éditeur, la mise à jour de certaines maps et des ajustements au niveau du gameplay. En plus de ce patch, Blizzard met en ligne des outils, utilisés lors du développement de Warcraft III, qui permettront aux joueurs d'implémenter de nouveaux designs dans le jeu. Il y a bien quelques petits gars talentueux qui vont nous



pondre quelque chose d'intéressant dans les mois à venir. Encore une fois le développeur américain nous prouve qu'il suit son produit de très près et met tout en œuvre pour satisfaire toutes nos envies, enfin presque... Starcraft 2 c'est pour quand? 2010?

Haut débit

DEUX MILLIONS D'INTERNAUTES ET MOI ET MOI ET MOI...

elon une étude récente de Médiamétrie, 2 048 000 d'internautes tricolores accèdent désormais à l'Internet en haut débit. Une augmentation de 86 % par rapport à l'année précédente où il y avait moins de 1,1 million de connectés. Le dégroupage et la baisse des tarifs y sont pour beaucoup. Néanmoins, l'intérêt croissant des Français pour l'informatique compte énormément dans cette progression fulgurante. Le nombre de foyers équipés d'un ordinateur est passé de 9 524 000 à 10 594 000 en un an, soit 43 % des foyers français. Avec plus de 6,8 millions de foyers disposant d'une connexion (haut ou bas débit), le taux de pénétration d'Internet atteint 27 %. Le nombre total d'internautes est passé de 15 505 000 à 19 681 000 en un an. Avec de tels chiffres, on comprend mieux pourquoi tout le monde s'acharne à sortir des MMORPG avec des abonnements mensuels frisant les 15 euros. Il n'y a pas à dire, il y a du client potentiel en perspective!

Middle-Earth Online

ONE GAME TO RULE THEM ALL

e MMORPG se situant dans l'univers du Seigneur des Anneaux se dévoile un peu par l'intermédiaire de screenshots. C'est toujours mieux que rien. Profitez-en pour vous rincer l'œil en admirant le Balrog, qui reste bien plus sympathique en photo qu'en face de soi. Il est du genre à avoir l'haleine corrosive... En attendant 2005, vous pouvez toujours vous rendre sur le site officiel pour en apprendre un peu plus sur ce titre : www.middle-earthonline.com.





URU Live

L'AVENTURE CONTINUE SUR LE NET

ous avez déjà exploré tous les âges d'URU et résolu toutes les énigmes? Alors poursuivez votre aventure grâce au URU Live. Un service en ligne qui permet de télécharger de nouveaux âges et de visiter des zones inédites de la civilisation D'ni (quel nom qui loutre). Différentes choses seront régulièrement proposées en téléchargement. Vous pouvez même mettre à contribution votre Q.I. à trois chiffres pour aider les joueurs bloqués à certains endroits. Malheureusement, l'accès à toutes ces bonnes choses ne sera pas gratuit, il ne fallait pas rêver. On peut tout de même encourager l'initiative des développeurs à vouloir prolonger la durée de vie de leur jeu d'aventure. On reviendra sur le URU Live très prochainement puisque ce service n'est pas encore disponible au moment où ces lignes sont écrites et c'est fort dommage.

Trial of Atlantis

LE TEMPS EST HUMIDE SUR DAOC

orti aux États-Unis à la fin du mois d'octobre, l'add-on tant attendu des joueurs de Dark Age of Camelot se fait encore attendre en France (premier trimestre 2004). Histoire de vous faire patienter, sachez que Trial of Atlantis apportera quatre nouvelles zones qu'il vaut mieux visiter en ayant un perso level 40 minimum. Chaque royaume aura son port, ses mouettes, ses pochards, mais surtout ses bateaux. Indispensables pour se rendre sur l'île d'Atlantis. Il sera même possible d'acheter une embarcation personnelle qui pourra contenir 32 passagers. À tous les coups, il y en aura qui vont s'amuser à jouer les pirates... Pour ceux qui préfèreront la natation, de nouvelles potions se ront disponibles pour augmenter le temps de plongée





de quinze minutes. Parmi les autres améliorations, on pourra changer l'apparence de l'interface en choisissant, par exemple, les couleurs de sa guilde. C'est dingue, j'en dormais plus la nuit tellement j'attendais ça avec impatience. Trois nouvelles races (une par royaume) seront aussi de la partie. Le demi-ogre pour Albion, qui s'avère être fort au combat mais piètre mage. Le Frostalf pour Midgard, qui est prédestiné à devenir un excellent prêtre. Enfin, le Shar Hibernia, qui dispose de caractéristiques homogènes. Un personnage polyvalent qui n'excelle nulle part. Pour les fondus de level, Trial of Atlantis proposera un système de Master Level. Par exemple, il faut être niveau 40 pour commencer le Master Level 1. Chaque épreuve consistera à tester votre potentiel en PvE (Joueur contre l'environnement) et RvR (Royaume contre Royaume). On note également l'amélioration des textures. À vrai dire, on ne s'en rend compte qu'une fois mort, quand on a la tronche dans la pelouse...

Elemental Conflict

UT A LA COTE!

ncore un mod pour notre cher UT2003. Il faut dire qu'avec la version 2004 qui déboule en début d'année prochaine, on comprend mieux pourquoi il y a tant de mods qui sont mis en ligne pour ce titre ces derniers temps. Ici, nous avons droit à un énième pseudo clone de Counter Strike dans lequel deux équipes s'affrontent et où il est possible d'acheter des armes et de l'équipement. Assez classique, me direz-vous! Oui mais au moins c'est beau et, en plus, il est possible d'améliorer son personnage et d'exécuter des modifications génétiques pour accroître ses performances. Pour les curieux voilà le lien : http://dynamic6.gamespy.com/~ec



World of Warcraft TOUJOURS PLUS D'XP

vec l'arrivée imminente du beta-test (si si, moi j'y crois), Blizzard ne cesse de communiquer sur son MMORPG. Un coup, on a le droit à quelques screenshots et des bribes d'infos genre quelles seront les nouvelles classes de personnages. Maintenant, on sait même à quoi va ressembler l'Undercity, là où vont habiter les Undead. Mais surtout, on en apprend d'avantage sur le système de quêtes. Blizzard veut éviter celles dites « mystérieuses » où on ne comprend pas ce qu'il faut faire et à qui il faut parler. La difficulté sera axée sur différentes étapes pour remplir un objectif plutôt que de passer trois heures dans une forêt à repérer un PNJ. Bourrée de monstres la forêt, bien entendu. Les développeurs veulent donc empêcher les joueurs de passer leur temps sur des sites Internet pour trouver la solution. Les quêtes seront limitées selon votre niveau, classe, réputation, race et alliance. Vous pourrez

être amené à faire diverses choses, comme livrer un message, trouver des butins, escorter quelqu'un, défendre un objectif... Certaines ne seront jouables qu'une seule fois et offriront de nombreux points d'expérience au joueur. Actuellement, il est plus efficace de passer d'une quête à l'autre, ce qui permet de nombreux mouvements dans le monde, plutôt que de camper dans un coin pour amasser des points d'expérience en tuant des monstres. On apprend également que certains objets de quête sont attribués à tous les joueurs du même groupe. Ce système encourage les gens à former des équipes plutôt que d'attendre à la chaîne qu'un monstre réapparaisse. Jusque-là, il n'y a pas grand-chose de révolutionnaire par rapport aux autres MMORPG. On fait confiance à Blizzard pour nous pondre un titre fun, quoi qu'il arrive.



Infection

METTEZ UN PEU D'HÉMOGLOBINE DANS VOTRE VIE

a présence de Survival Horror fait un peu défaut sur PC. On récupère les adaptations des jeux cultes consoles comme Resident Evil ou Silent Hill, mais il nous manque un petit quelque chose. Alors prenez le beau moteur d'Unreal Tournament 2003, une bonne vue à la première personne, de gros calibres, un clavier et une souris pour manier tout ça et on est heureux. Si vous avez envie de tirer sur des zombis, vous n'avez qu'à télécharger Infection à cette adresse: www.planetunreal.com/infection. Il s'agit d'un projet de collégien pour un concours de UT, il n'y a donc que deux niveaux. Mais bon, c'est gratuit alors pourquoi s'en priver.





JEUX VIDÉO - DVD / NEUF ET OCCASION IL A TROUVÉ SON BONHEUR CITEZ Le plus grand choix de jeux vidéo, DVD, neuf ou occasion de votre région. L'échange ou la revente de vos jeux. Le test gratuit avant tout achat. Les prix les plus bas de votre THE FALL OF MAX PAYME région...

... et toujours, une équipe à votre service



AIX-EN-PROVENCE 68, rue des Cordeliers 04 42 93 00 70

ANNECY 14, rue Sommeiller 04 50 52 80 11 AUXERRE
Carré du Temple
25, rue du Temple
03 86 51 57 59

BORDEAUX 203-205, rue Sainte-Catherine 05 56 92 85 11

BALARUC Ctre Cial Carrefour 04 67 43 64 16 CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
04 79 60 40 73

GRENOBLE 4, rue Saint-Jacques 04 76 00 08 23

LYON 31, rue de Grenette 04 72 41 76 66 MELUN 12, rue Paul-Doumer 01 60 68 55 70

MONTPELLIER
Ctre Cial Le Triangle
04 67 92 97 59

SAINT-ÉTIENNE 2, rue Michel-Rondet 04 77 21 39 69 40, rue de la République 03 86 83 01 91

SALON-DE-PROVENCE 175, allées de Craponne 04 90 53 53 53

TOURS 6, av. Grammont 02 47 75 50 01 TOULOUSE Ctre Cial Auchan 05 61 61 54 00

Age of Mythology Les Titans

TOULOUSE 40, rue de Rémusat 05 61 12 33 34

VALENCE 9, rue Victor-Hugo 04 75 81 81 00

NEUMOMEDIA HCS 423 559 1/3, joures les marques citées sont déposées, "Voir modalités en mages in.

la solution à tous vos problèmes le cherchez pas plus loin se trouve sur...

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

Faites-vous plein d'amis pour Noël

CYD

LA SIMPLE IDÉE DE DÉCHIFFRER LE
TERME MMORPG VOUS DONNE MAL AU
CRÂNE ET LE NOMBRE DE TITRES
S'Y RÉFÉRANT VOUS REND MALADE?
CALMEZ-VOUS, RESPIREZ BIEN À FOND,
ON S'OCCUPE DE VOUS...

Massively Multiplayer Role Playing Game. Non ce n'est pas une maladie. Pour certains, il s'agit d'un charabia totalement incompréhensible. Pour d'autres, une manière de vivre. Pour la petite histoire, il faut savoir que les jeux de rôle massivement multijoueur offrent un monde persistant grâce auquel les joueurs peuvent se rencontrer et jouer ensemble 24h/24. Les actions des personnages influent sur le monde alentour et des animateurs sont régulièrement présents pour créer quelques événements importants ou délirants et donner vie aux différents mondes virtuels. Tout ça, c'est bien joli, mais dans les faits, jouer à un MMORPG se limite souvent à casser du monstre, récolter des points d'expérience et obtenir le matériel le plus puissant qui soit. On aime ou pas, mais lorsqu'on accroche, on peut dire adieu à sa vie sociale. Le problème est qu'il faut payer un abonnement mensuel en plus du prix du jeu et vu le nombre de titres disponibles, il est facile de se noyer sous la masse. Histoire de mettre vos idées au clair et ne pas utiliser votre carte de crédit à tout bout de champ, voilà un récapitulatif des MMORPG disponibles en cette période faste en dépenses qu'est Noël. Sachez que nous avons volontairement zappé des titres comme Ultima Online ou Everquest qui sont, aujourd'hui, bien trop vieux pour être conseillés à l'achat.

A TALE IN THE DESERT

Développeur : eGenesis Sortie : février 2003 Site : www.atitd.com Abonnement mensuel : 13,95 euros Nombre de serveurs : 1 Texte à l'écran : en français

tale in the Desert se déroule dans l'Égypte antique et se distingue par son caractère complètement pacifique. Les joueurs ne sont confrontés à aucun monstre et ne gagnent pas de points d'expérience. Ça va être dur pour certains de ne pas s'exprimer avec une énorme hache de guerre entre les mains. Pourtant ça a du bon de développer une économie, faire un peu de politique et gérer des cités, non? Ici, la lutte entre joueurs s'effectue par une course au développement des technologies. Ça manque un peu de dynamisme, mais au moins les développeurs ont le mérite de tenter d'innover dans le genre.



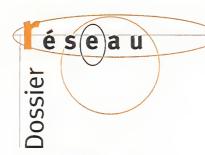
ANARCHY ONLINE

Développeur : Funcom Sortie : juin 2001 Site : www.anarchy-online.com Abonnement mensuel : 14,95 euros Nombre de serveurs : 3 Texte à l'écran : anglais

longez dans un univers cyberpunk aux graphismes époustouflants. Trois factions se livrent une guerre sans merci pour le contrôle de la planète. Le point fort de Anarchy Online est la grande diversité des professions et les innombrables compétences qui s'offrent au joueur. Un système original d'implants permet d'améliorer les caractéristiques et compétences de son personnage. Pour ceux qui désirent s'éloigner des univers médiévaux fantastiques, ce titre est fortement recommandé.







Dossier

ASHERON'S CALL 2

Développeur : Turbine Entertainment Sortie: décembre 2002 Site: http://microsoftgamesinsider.com/AC2/default.htm Abonnement mensuel : 12,95 euros Nombre de serveurs : 3 européens dont 1 français

Texte à l'écran : français

n des plus beaux MMORPG du moment qui se déroule dans un univers médiéval fantastique. Un titre qui a du potentiel mais qui souffre cruellement d'un manque de joueurs. À l'heure actuelle, c'est l'un de ses gros points faibles. Difficile de s'éclater quand on se retrouve tout seul dans un univers persistant. Les développeurs ne cessent d'améliorer ce titre, mais rien n'y fait, les clients continuent de le bouder. Des patchs importants sont prévus pour apporter de grandes modifications au niveau du game play. Espérons que ça attirera du monde et que le peu de joueurs présents





DARK AGE OF CAMELOT

Développeur : Mythic Entertainment

Sortie: janvier 2002 Site: http://camelot-

europe.goa.com

Abonnement mensuel: 12 euros

Nombre de serveurs : 11 européens dont 4 français

Texte à l'écran : français

AOC est certainement le jeu de rôle massivement multijoueur le plus populaire du moment. Les serveurs sont pleins à craquer. Il est même très difficile de se connecter certains soirs. Comme quoi trop de joueurs dans un MMORPG ça n'a pas que du bon. Dark Age of Camelot se situe dans un univers médiéval avec un soupçon de légendes arthuriennes. Trois royaumes se livrent bataille pour entrer en possession de reliques. Le RvR (Royaume contre Royaume) est d'ailleurs le point fort de ce titre. Des forteresses à attaquer, des armes de siège à créer... À vous les batailles épiques! Et je peux vous dire qu'à 500 sur un champ de bataille, il vaut mieux garder la tête froide.





EVE ONLINE

Développeur : CCP Sortie : août 2003 Site: www.eve-online.com Abonnement mensuel: 12,95 \$ Nombre de serveurs : 1 Texte à l'écran : anglais

n univers futuriste immense composé de plusieurs systèmes. L'impression de liberté est totale et ce sont aux joueurs de se créer un objectif: échanges commerciaux, nouvelles technologies, combats... EVE propose un système basé sur l'interaction entre les joueurs et offre suffisamment de contenu pour amuser tout le monde. Pour ne rien gâcher, ce titre dispose de graphismes magnifiques. Il suffit juste d'aimer se balader dans l'espace.



NÉOCRON

Développeur : Reakktor Sortie: avril 2003 Site: www.neocron.com Abonnement mensuel: 9,95 euros

Nombre de serveurs : 6 dont

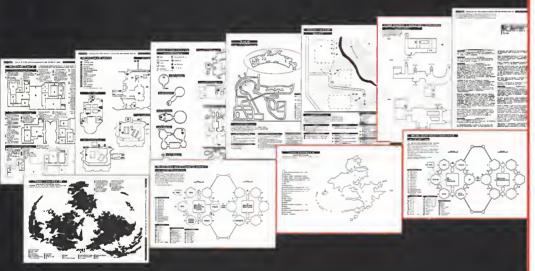
1 français

Texte à l'écran : français

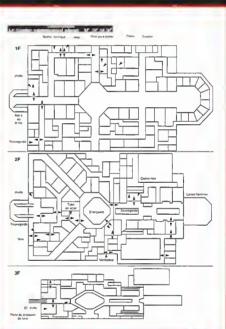
n monde futuriste, situé dans le XXVIII^e siècle, vous attend pour vivre de palpitantes aventures ou incarner un simple citoyen. À vous de choisir votre voie. La force de Néocron est de mêler jeu de rôle et vie en communauté avec un système de PvP (joueur contre joueur) excellent. On regrette néanmoins le manque de finesse au niveau des graphismes et, surtout, l'absence de joueurs.



+1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER!



Silent hill 3 et les plans de plus de 100 jeux!





COMMENT CA MARCHE? -

- Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
 Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre <u>numéro de fax</u> ou votre <u>adresse</u>, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
 - 3 Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dés le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

0892688477

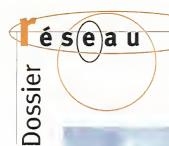
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)



361811175

Astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.



Dossier



PLANETSIDE

Développeur : SOE

Sortie: juin 2003 Site: planetside.station.sony.com Abonnement mensuel: 11,99 euros Nombre de serveurs : 1 européen Texte à l'écran : anglais

e premier MMOFPS à séduire bon nombre de joueurs grâce à son univers futuriste et à une guerre incessante que se livrent trois factions. L'avantage par rapport à un FPS classique est l'immersion dans un monde persistant et la possibilité d'améliorer son personnage grâce à des points d'expérience. Il existe de nombreuses compétences, des véhicules à piloter, etc. Bref, c'est du Tribes puissance 10, qui nécessite de rentrer dans une guilde assez rapidement. Jouer les héros ne vous mènera nulle part lici c'est le jeu en équipe qui prime. Attention, on devient vite accro, même si parfois on ne sait plus trop où donner de la tête tellement les balles et les faisceaux d'énergie fusent dans tous les sens.

STAR WARS GALAXIES

Développeur : SOE Sortie: novembre 2003

Site: http://starwarsgalaxies. station.sony.com

Abonnement mensuel: 13,49 euros

Nombre de serveurs : 22 Texte à l'écran : anglais

'imagine qu'il n'est pas nécessaire de présenter l'univers de Star Wars. Vous savez bien, des mecs allumés qui se battent avec des néons fluo. Les rebelles et l'Empire. Des histoires à la Dallas du genre : Luke, je suis ton père. Bref, vous allez pouvoir vous déplacer dans cet univers magnifique et vous en mettre plein les oreilles grâce aux thèmes originaux. Heureusement pour nous, SOE n'a pas tout misé sur l'ambiance Star Wars pour attirer des joueurs puisque SWG propose un nombre de professions hallucinant et une très grande diversité de monstres. On regrette tout de même le manque d'informations concernant la classe de Jedi. Allez courage, encore quelques mois à payer et on saura peut-être comment fonctionne un sabre laser!







WORLD WAR II ONLINE

Développeur : Cornered Rat Software Sortie: juin 2001

Site: www5.playnet.com/bv/wwiiol/index.jsp

Abonnement mensuel: 12,99 \$ Nombre de serveurs : 1 Texte à l'écran : anglais

'objectif de ce MMORPG est de vous plonger en plein cœur de la Seconde Guerre mondiale. Prendre part à cette guerre virtuelle

vous demandera de choisir entre les forces de l'Axe et les Alliés. Il est possible de piloter plusieurs véhicules d'époque : blindés, avions, etc. Le but est de contrôler des villes en capturant certains bâtiments. L'action est, bien entendu, basée sur le réalisme, ce qui devrait ravir les historiens en herbe. Si seulement il y avait autant de joueurs que sur Battlefield 1942, ça serait nickel...





AGE OF MYTHOLOGY **TITANS**



DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

56€



F-ZERO GX

56€



HALO

46€



SSX 3

56€



REBEL STRIKE **ROGUE SQUADRON III**



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LA GUERRE DE L'ANNEAU



SEIGNEUR DES ANNEAUX LE RETOUR DU ROI



PACK GAME CUBE ET MARIO KART



www.e-soph.com

MAGASIN 149 rue de Charenton 75012 Paris Tél : 01.53.33.89.90

Fax: 01.43.41.83.77

HORAIRE Du lundi au Samedi de 10h00 à 13h00 et de 14 h00 à 19H00

Avantqu'illnesofttroptardl



Unsimple coup de fil pour se débloquer

La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France

World Cyber Games 2003 Champions du clic

MONSIEUR LAM

WCG 2003 电 드 사 이 배 기 입 조 1003. 10. 12(일)~18(星) 圣

IL EXISTE UN PAYS OÙ L'HERBE EST VERTE, LE SOLEIL RIANT, LA VIE DOUCE. CE N'EST PAS LA CORÉE DU SUD, MAIS ON Y EST ALLÉ QUAND MÊME. PARCE QUE LE SOLEIL RIANT, ON S'EN FICHE, ÇA FAIT DES REFLETS SUR L'ÉCRAN.

e me suis toujours demandé pourquoi la Corée était surnommée « le pays du matin calme », ce n'est pas très dynamique comme petit nom. Le Soleil Levant, le Berceau de l'Humanité, ça c'est efficace... Là non, juste le matin calme. Dix jours plus tard, la réponse est venue d'elle-même. Un matin est forcément calme lorsqu'une nation passe son temps à jouer toute la nuit en réseau. La Corée, paradis du eSport. Ici-bas, les LAN n'existent pas caril y a des connexions super haut débit dans tous les foyers et des salles de jeu en réseau à 1000 won (75 centimes d'euros) de l'heure à chaque coin de rue. Et les World Cyber Games. Bon allez, balançons d'autres chiffres qui en jettent : 5 millions de téléspectateurs pour une retransmission de finale de Starcraft, des lignes entre 1 et 3 Mo/s pour 20 euros par mois, plus de PC que de télévisions, la Corée du Sud c'est un campus de fac informatique étalé entre la Chine et le Japon. En matière de compétitions internationales, les WCG font office de précurseurs avec la CPL et les LAN Arenas. Tout a démarré il y a trois ans avec les World Cyber



Cela peut vous sembler assez énorme, mais certains matchs de Starcraft réunissent jusqu'à 16 000 personnes.



Game Challenge. Depuis, le sigle s'est imposé comme référence mondiale. Tous les hardcore gamers peuvent enfin se dire sereinement qu'il existe un endroit dans « la vraie vie » (IRL – In Real Life) où le joueur forcené peut faire le lien entre sa passion et une respectabilité sociale qui lui a trop longtemps échappé. Seoul, c'est la Mecque, l'Eldorado, le Zion des Neo en herbe. Cette année, les grands plats ont été mis dans des plats encore plus grands tellement tout sentait la démesure. 300 000 dollars de prix en cash à distribuer, qui paraissent dérisoires à la vue du budget global des 10 millions de brouzoufs, toujours US. Avec cela, on peut facilement accueillir, nourrir et parquer 600 champions qualifiés venus de leurs 55 pays respectifs. Autant vous dire que le nombre d'admins, d'assistants, de traducteurs, sans oublier leurs chefs respectifs en cas de questions qui les dépassent, était impressionnant. Juste pour se rendre de l'hôtel à la réception d'ouverture, il y avait un Coréen tous les quinze mètres avec son panneau lumineux pour nous conduire à bon port. C'est le président de la République de Corée lui-même qui a béni la compétition! Le parc olympique de Seoul,

avait été, lui purement réservé pour l'occasion. Plus qu'un clin d'œil, ce choix s'érigeait en grosse œillade humide vers les gens du Comité International Olympique. Wiwi, les WCG veulent recevoir une reconnaissance officielle du CIO. C'est tellement énorme que nous ne pouvons que soutenir une telle initiative.



Un trillard de PC fourni par Samsung et TG. Ne vous fâchez pas, c'est le nom de la marque.



Les scènes de jeu tiraient un peu la tête comparées à celles de la Coupe du Monde de cet été.

WE FRAG THE WOOOORLD ...

Les WCG auraient pu être à l'ESWC ce que les Oscars sont aux Césars en termes de moyens ; mais en fait non, car les Oscars c'est très marrant et les Césars, très plan plan. Inversons donc la métaphore. Les WCG sont affublés d'une importance telle que le fun s'y perd parfois un peu. À force de lancer des conférences, des cocktails et des cérémonies rythmés par le DJ des soirées Ferrero, les Coréens d'ICM agacent un tantinet avec leur institutionnalisme. Force est de constater qu'ils ont tout de même raison,

les bougres. Le jeu vidéo émerge bien comme la culture djeunz globale des années oo et même si tout n'est pas aussi beau que dans leurs vidéos auto promotionnelles lénifiantes, ça sent la futurologie raisonnable. Mince, ne reste-t-il rien de sulfureux à passer des nuits à troller, fragger, whiner (oui, le vocabulaire du joueur online est perturbé)? En Corée, non. C'est ce qu'a dû se dire le concurrent péruvien (nœils rouges, même pantalons baggy depuis son arrivée) en prenant de la manière la moins maladroite possible la récompense remise par le ministre des Sports (costard et mocassins brillants) pour son fair



Des cérémonies d'une longueur à vous faire redécouvrir les joies du démineur.

play. L'autre différence entre les WCG et les tournois vient de cette mise en avant des nations, mimétisme aux J.O. oblige. On est ici plus Français que joueur d'un tel clan. Cela donne lieu à une ambiance assez tendue et les considérations un poil chauvinistes et racistes fusent au cours de la semaine. Autant vous dire que tout le monde s'en donne à cœur joie! Toujours à la manière des J.O. traditionnels, on retrouve des disciplines officielles. Saut en UTeur 2003 (ça saute partout, mais c'est pas top), Age of Mythology synchronisée, Starcraft de javelot et Warcrafthlon composaient le menu, sans oublier la discipline reine : le Counter sprint (plus d'attente que d'action cela dit). Et pour faire vraiment comme les jeux olympiques, nous avons eu droit à la traditionnelle épreuve de démonstration. Sauf qu'ici on ne compte pas sur une intégration future du jeu mais juste sur la satisfaction du sponsor : en l'occurrence, le gouvernement coréen. C'est d'autant plus amusant que le jeu en question -Survival Game - est une bouse infâme. On se rappelle également du « game-boyesque » Crazy Soccer ou de Jurassic War en 2001, bref... En parallèle à tout cela, les organisateurs avaient eu la bonne idée de maintenir leurs Nations Cups, sortes de tournois de consolation se jouant en 2v2 sur les jeux de Duel.

À BAS LES GROSSES

Sous ce titre macho se cache un encart absolument intéressant. Ayant parcouru moult PC Bang (salles de jeu) et vu nombre de joueurs coréens de haute volée, quel étonnement au vu de leur matos : une pauvre souris en plastique et un tapis à moins de 30 euros. Et pourtant, ils restent globalement les maîtres de la stratégie, avec leur souris définitivement cheap qu'ils gigotent dans tous les sens. « À l'époque de la sortie de la MX500, j'en ai fait venir cinq par un ami et je peux vous dire que les Coréens hallucinaient à l'époque », admet ElkY. Car les souris hi-tech que nous affectionnons tous (MX500, Explorer 3.0) n'ont pas vraiment cours dans un pays où les RTS sont rois. À la vitesse où les joueurs bougent leur souris, le facteur de poids devient déterminant. Antoine Zadri (FatC pour les intimes) confirme : « J'ai longtemps joué avec une vieille souris optique Samsung juste parce qu'elle ne pesait rien. Sur une partie de trente minutes bien denses, ça joue vite en ta faveur. » Bigre. Je regarde ma dernière souris Microsoft sans fil avec dédain, soudainement. Sale grosse.



Avec un clavier Hello Kitty, on gagne encore en «Leetness».







joyalek

Granville Services France recommande Microsoft® Windows® XP

Power Director Pro.
Photo: Medi@Show, Photosuite 5, XnView Digital.
Utilitaires: Expert PDF, Power DVD 2,
Easy CD & DVD Creator 6.
Antivirus Bit Defender Pro (Frewall, Anti-dialer, Anti-sparn...)

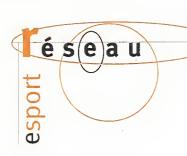
avec 1 an de mise à jour. Lecteur de disquettes. Souris optique. Clavier multimédia. Modem 56K. Fournisseur d'accès AOL 8 100 heures.

Recevez 2 numéros du magazine Joystick





En vente dans les magasins E.LECLERC (1) participant à l'opération*. *Liste disponible sur www.e-leclerc.com



SHOW MUST BEGIN

La grande déception, car il en fallait, provenait du show, assez bancal si l'on se réfère à ce qui se fait en Corée ou même en France de nos jours. Les scènes comme la zone de jeu étaient aménagées dans de grands gymnases froids et vides. Résultat, les matches en public n'ont attiré que quelques pèlerins et les joueurs éliminés ayant déjà fait le tour de Hong Dae (l'Akihabara local). Seul Starcraft a attiré du monde en masse. Car si les Américains adorent Deer Hunter et le base-ball, si les Brésiliens kiffent la chasse à l'indigène en hélico, chez les Coréens, c'est Starcraft, le papy (cinq ans) des RTS. On comprend finalement lorsqu'on regarde Warcraft III et Age of Mythology sur grand écran. Aussi marrants à jouer que plats à regarder, les RTS nouvelle génération n'ont pas su se faire une place au soleil (riant) des RTS télégéniques. Et ca, les Coréens l'ont bien compris. Même en l'absence des superstars nationales de la discipline, la finale de Starcraft attira un public raisonnablement déchaîné. Comble de bonheur national, c'est le Coréen qui humilie l'Allemand devant une foule en délire. Pas grave car nous, Européens (quand ça nous arrange), prenons notre revanche plus tard puisque l'Allemagne finit première au classement général des nations, détrônant ainsi la Corée pour la première fois de l'histoire des WCG.

BON ET LES RÉSULTATS ALORS ?

Ah mais les résultats, on s'en f... Bon d'accord, bande de sales petits pragmatiques têtus. La France déçoit par rapport aux espoirs que l'on avait fondés sur elle. Le problème, c'est qu'avec des tournois en simple élimination dès les sorties de poules, toute rencontre avec l'un des super-favoris de la compétition prenait des airs de montée



FatC s'apprête à jouer dans les célèbres cages de verre si prisées des Coréens.



Oui, c'est l'armée qui porte le drapeau. Oui, ça calme direct.



Fierté, patrie, famille, eSport.

des marches vers la décapitation et ce parfois devant la plèbe. Les têtes des aAa à CS sont ainsi tombées face aux Américains de 3D, médaillés annoncés et effectifs d'argent. Côté Fifa (Pipaaaaa comme disent les Coréens), les bourreaux, c'étaient Hero et Styla alias les jumeaux Schellhase, alias « je joue à Fifa tellement bien qu'on dirait du PES ». Eagle One confirme : « Rien à faire, ils jouent à la perfection, c'en est déprimant ». Et notre célèbre ElkY alors? Et FatC? Les deux vainqueurs français des Euro Cyber Games respectivement sur Starcraft et Warcraft III. c'étaient eux les favoris à esquiver, les aliens à éviter au détour d'un quart de finale étroit. Eh bé même pas, ils sont tombés, contre des challengers souvent considérés comme des punching-balls le reste de l'année, la France ne fait décidément rien comme les autres. Par contre, tous les Français sont à peu près tombés en même temps (les quarts de finales), ce qui démontre une grande cohésion nationale. Dommage qu'il n'y ait pas eu de prix spécial pour cela. Ni de prix pour la plus belle baston (avec la

Russie), les plus belles cuites ; ou de diplôme pour le plus grand nombre de réclamations (merci à l'Angleterre pour sa coopération, perfide Albion, on vous a battus quand même). Car si la France entretient sa petite réputation en matière de eSport, nous commençons définitivement à griller tout le monde pour les prix de fair play : bastons, sorties nocturnes et alcool. À défaut d'être les Zidane du eSport, autant jouer les Cantona. Attendez! Nous en avons tout de même ramené, des médailles! Deux pour être

'AMIE RIT «CORÉE»



La Corée, on ne connaît pas trop. Et pourtant ce pays se pose en Bollywood du jeu vidéo. Tout comme l'inde, la Corée produit et consomme énormément de jeux, mais seuls quelques crevards du Net le savaient jusqu'alors. Nous vous préparons donc un petit dossier sur ce pays étonnant et en attendant, voici une image très évocatrice sur le rapport de l'homme à la machine. Et moi je fais des titres d'encart pourris.





ue du bonheur



Unreal Tournament 2004



écran LCD 17" + 1 € BillGamer 2800+ABSOLU

*En optio + pour 1€ de + le Moniteur LCD 17" NEC MultiSync LCD1701 au lieu du 19" CRT













modulables et modifiables.





Prince Of Persia: The Sand Of Time





Need For Speed: Underground



Pro Evolution Soccer 3







Spellforce

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garantie I an pièces, et main d'oeuvra, dans la limite.

60, bd de l'Hôpital 75013 Paris

Ouvert du lundi au vendredi de 10 H à 20 H et samedi de 9 H 30 à 19 H - Nocturne les mercredis et vendredis jusqu'à 21 H M5 Saint-Marcel - REPC Gare d'Austerlitz

INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR







Les aAa en action. Parcours difficile mais l'essentiel est assuré : griller les Russes et battre les Anglais.



Comment voulez-vous avoir l'air éveillé après tant d'heures de jeu ?

exact. Mat Logan tout d'abord, le junior de la délégation (14 ans), s'est offert l'argent à Halo (le seul jeu console représenté). Et 10 000 \$ avec. Paf. Seule consolation, il devra attendre quatre ans et sa majorité avant de les toucher, ah ah bien fait (ndlr: eh eh sale jaloux va). Il vient également d'intégrer les rangs des aAa, une première pour un clan orienté PC. Une petite médaille de bronze en Nations Cup d'Age of Mythology arrachée par Drizzzt associé à Lapin (certains pseudos poutrent, non?) et voilà, France 9e, à égalité avec les Anglais. Il est temps pour la délégation française de plier bagages et de tenter une sortie digne de ce nom, sans payer les mini-bars ni louper leur vol. Un challenge de taille qu'ils rateront aussi... Faudra penser à faire mieux pour les prochains WCG!



lmage rare : des Français sur un podium, celui de Age of Mythology pour être précis.

VIVE LES FEMMES

Par une ouverture d'esprit qui ne cesse de m'étonner, vous avez été nombreux - à la rédaction aussi - à avoir manifesté un intérêt certain pour les joueuses. Cela tombe bien puisque Turkoize des btb.ladies, seules filles des WCG2003, est fan de Joystick. Elle a donc répondu à nos questions, puis a posé avec ses copines. Oui ne pas oublier de poser, surtout. Rapport à l'ouverture d'esprit, tout ça.

- Joystick : Salut, tu peux dire « j'aime joystick » ? Ah ah, bien sûr, ça fait tellement longtemps que je le lis!
- · Bon, tu n'as pas bien répondu, mais ce n'est pas grave. Qu'avez-vous donc réellement fait aux WCG à part un match d'exhibition?

On a été frustrées de jouer si peu par rapport aux mecs, mais cela nous a permis de visiter la ville... et de donner beaucoup d'interviews.

• Et quel est votre prochain objectif?

L'ESWC 2004, on l'attend avec impatience, on commence déjà à s'entraîner pour gagner.

• Même contre SK et Femina Bellica?

Nous progressons constamment et notre line up et bien meilleur qu'à l'ESWC 2003.

• Dernière question, pas macho ce coup-ci : qui c'est la plus belle?

Ah ah, apparemment, c'est Bikette, vu le nombre de personnes qui le disent sur notre channel IRC (#btb sur Quakenet), mais je pense parfois que c'est moi ^^ (ndlr : Ahh les femmes...).



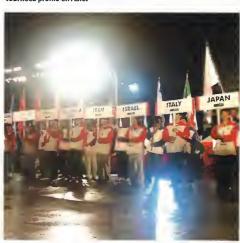
Les btb.ladies prennent la pose (Turkoize au premier plan, puis Nina, Bikette, Lolita et Ritta).



Sur cette photo, 70 000 dollars cumulés sur un podium.



Les SK, c'est un peu le Real de CS. Une tripotée de stars qui fait des





- Actualité: Toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel dans un flot continu de brèves, de news, de zooms, de previews, de reportages et d'interviews. Recevez nos newsletters quotidiennes ou hebdomadaires pour ne rien rater.
- Reviews : Retrouvez tous nos tests de jeux vidéo et d'accessoires ainsi que la revue de presse internationale pour chaque titre et l'avis des autres joueurs. Des milliers de screenshots, d'artworks et de vidéos inédites.
- Communauté: Discutez en privé, participez aux forums, rédigez vos propres critiques, faites part de vos attentes, retrouvez l'aide précieuse de notre communauté dans les forums Tips et Hardware.
- Business: Gamekult Finances offre une autre vision du monde vidéoludique pour ne rien rater des meilleures ventes, des résultats des entreprises du secteur et des faillites ou rachats.
- Services: Pratique et facile d'utilisation, Gamekult propose systématiquement le meilleur prix du neuf et de l'occasion sur internet. Achetez et revendez en toute sécurité au meilleur prix.

Une seule adresse : www.gamekult.com

e a u tryagain

Diablo II Renaissance

CYL

n peut dire qu'on l'aura attendu ce fameux patch 1.10. Alors vaut-il tous les mois d'attente qu'il nous a fait subir? Eh bien oui! À moins que vous vous soyez monté la tête en imaginant qu'il y aurait de nouveaux persos, un nouveau moteur ou encore un nouvel acte. Il ne faut pas rêver, on parle d'un patch pas d'un add-on. Ne soyez donc pas surpris si vous avez l'impression qu'aucun changement n'a été implémenté lors des premières minutes de jeu. Mais quand on y regarde de plus près, on se rend compte que c'est une myriade de petits détails qui ont été modifiés. Désormais, c'est à la création du perso que l'on choisit de participer au ladder (classement des meilleurs joueurs) ou non. Il faut savoir qu'en mode Ladder, le jeu est beaucoup plus dur et offre des objets qui ne sont normalement pas disponibles. On peut également accéder à de nouvelles formules pour le Cube Horadrim, ainsi qu'à de nouveaux mots de runes. Histoire de tester ces équipements à la puissance divine, les développeurs proposent des dizaines de cobayes de choix puisqu'ils ont augmenté la puissance des monstres. Ces derniers infligent plus de dégâts et sont un poil plus intelligents. Ils n'hésitent pas à vous encercler ou à fuir s'ils sont en danger. Comme si cela ne suffisait pas, les difficultés Cauchemar et Enfer portent désormais bien leur nom. Même bien équipé,



Petite annonce : Recherche désespérément l'armure de Tal Rasha.

WORLD EVENT

À tous les joueurs arpentant le monde de Diablo II en difficulté Enfer, sachez qu'un nouvel événement mondial vous attend dans cette version 1.10. Les joueurs possédant des persos Hardcore doivent, quant à eux, faire très attention aux monstres « super uniques » qu'ils rencontreront lorsque que le World Event sera activé. On n'en sait pas plus que ça à l'heure où ces lignes sont couchées. Voilà encore un mystère signé Blizzard! DIABLO II REND FOU, C'EST UNE VÉRITABLE
DROGUE. J'ESSAYE D'ARRÊTER, MAIS
BLIZZARD NE LE VOIT PAS DE CET ŒIL.
AVEC L'ARRIVÉE DE LA VERSION 1.10,
ON PEUT DIRE QUE JE FRISE L'OVERDOSE.
JE N'AI PLUS QU'À ATTENDRE MA CURE DE
WORLD OF WARCRAFT POUR ALLER MIEUX...



Monstres! Cliquer vite sur monstres! Ramasser bon matos!

un joueur solitaire aura vraiment beaucoup de mal à avancer. Dans certains cas, c'est même presque impossible. L'esprit d'équipe a été mis en avant et jouer en groupe devient indispensable. Outre la recherche de nouveaux objets, l'intérêt majeur de ce patch est l'amélioration des compétences propres à chaque perso. Blizzard a ajouté un système de synergie entre certains pouvoirs, histoire d'utiliser des aptitudes jusqu'alors mises de côté. Par exemple,



Quelques jours après la sortie du patch, certains joueurs sont déjà level 90 ! Et la vie sociale, ça va ?

si vous invoquez un golem de feu, il est possible d'améliorer l'attaque, la vie ou la défense de cette créature en attribuant des points dans les compétences suivantes : Golem de terre, de sang et de fer. Désormais il va falloir se creuser les méninges pour trouver des combos dignes de ce nom. Trois ans après sa sortie, Diablo II fait encore parler de lui et voit son intérêt relancé et ce, malgré le sacré coup de vieux qu'il a pris.



ABONNEZ-VOUS!



1 an/11 nos au lieu de 64,90€*

CHAQUE MOIS 1 MAGAZINE + 2 CD-ROM PC + 1 BOOKLET SOLUCES



Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n[∞]) pour 39,90 € au lieu de 64,90€*, soit 25 €

d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire □ Chèque bancaire

Date d'expiration : L_L_

Signature obligatoire:

Prénom : Adresse : Code postal: LLLLL Date de naissance : LLI LLI LLI

e-mail: Téléphone :

ST541

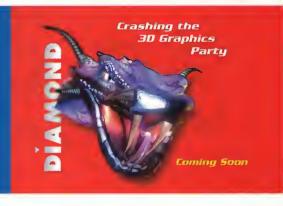


À tous les râteliers

aféine nous en parlait le mois dernier dans son test de R9800 XT : Asus a décidé de produire des Radeon sans pour autant abandonner Nvidia. Le constructeur reste fidèle à son engagement du Computex puisqu'il vient d'annoncer ses nouvelles cartes FX. L'ensemble de la gamme n'est cependant pas représenté, seules deux cartes sont introduites, à savoir une FX 5700 et une FX 5950 Ultra. Asus joue donc sur les deux tableaux en haut de gamme en proposant à la fois une Radeon 9800 XT et une FX 5950 Ultra, et en gardant un découpage à peu près cohérent sur le reste de sa gamme. Tout ça semble très logique, mais ça ne devrait pas le rester longtemps : Asus devrait également produire des cartes XGI ! Ca c'est de la diversification...

Et voilà encore une année de bouclée ou presque. Elle fut agitée dans le monde sans pitié du matos. On en retiendra le come-back d'ATI qui chatouille de plus en plus Nvidia, ou encore le lancement des premiers processeurs 64 bits de bureau par AMD. La chute spectaculaire du prix des graveurs de DVD fait également partie des surprises appréciées par le père Noël. Reste à expliquer à votre banquier que tout ça est absolument vital pour votre vie quotidienne. Bon courage...

Par C_Wiz



La raison de l'ego

proposé par AMD, ce qui placerait Intel dans une position inédite de suiveur de l'industrie. Quasiment impensable. Comme souvent, l'arbitre du débat sera une fois de plus Microsoft : on imagine mal le géant du logiciel développer une troisième version 64 bits de son OS (après les versions Itanium et x86-64), et cautionner ainsi une scission dans le monde merveilleux du PC, où la compatibilité est reine.

lors qu'Intel a martelé qu'ils ne proposeraient pas de processeurs 64 bits pour le grand public avant 2008, n'en voyant pas l'intérêt, de nouvelles rumeurs ressortent le projet Yamhill, la fameuse extension 64 bits d'Intel au jeu d'instruction x86. Il semblerait qu'Intel ait revu sa stratégie et parle désormais d'un déploiement du 64 bits pour 2005. La question essentielle est de savoir si ce jeu d'instruction sera compatible avec l'x86-64

iens, un revenant. La marque Diamond Multimedia, que les plus vieux connaissent pour ses Viper qui comptaient parmi les toutes premières cartes accélératrices 3D, a été rachetée par BetaTest, société qui souhaite utiliser la marque au logo rouge pour produire des cartes à base de chips ATI et Nvidia. La question est de savoir qui se souvient encore de Diamond et si cela suffira à faire décoller les ventes... Le marché

de la carte 3D a plutôt la mémoire courte!

Les Diamond

sont éternels



Le printemps du PCI Express

oute l'industrie se prépare pour nous offrir le remplaçant complet des bus PCI et AGP pour le printemps. Premier élément essentiel, les cartes mère. De ce côté, Intel, Nvidia et VIA sont sur le front pour proposer des chipsets supportant la nouvelle norme, que ce soit pour

de mettre à profit le débit des nouvelles normes, il faudra aussi des cartes graphiques. ATI, qui avait déjà présenté un premier prototype lors de l'IDF, a confirmé que sa gamme R400 serait bel et bien disponible aux formats AGP et PCI

avait déjà été faite, pas de surprise donc. Et XGI ne veut pas se faire oublier, ses Volari fraîchement annoncées auront également le il y en aura pour tout le monde.

TIENS BLUTCH, ON A BESOIN QUE T'AILLES À LOS ANGELES POUR FAIRE UN REPORTAGE



À vendre : Rein, peu servi



e mois dernier, on se plaignait de la faible production du trop cher Athlon FX d'AMD. Çe mois-ci, c'est au tour d'Intel d'assassiner tous nos

petits cochons avec le prix de ses P4 Extreme Edition: 1200 euros. Ca laisse sans voix, je sais, et avec les Prescott qui vont bientôt pointer leur nez, on peut se demander qui va oser investir une telle somme dans un processeur.

IBM fait dans le multicore

lors qu'AMD et Intel en parlent, IBM agit et ne fait pas dans la dentelle. Big Blue présentait lors du Microprocesseur Forum un prototype de Power 5 intégrant quatre cores physiques, soit un total de huit processeurs logiques. En sus, chaque core est relié à 36 Mo de mémoire cache de niveau 3, pour un total de 144 Mo directement sur la puce géante. L'histoire ne dit pas à quelle vitesse mouline le tout, ni quand on peut espérer une commercialisation d'un dérivé de cette technologie. En attendant plus de nouvelles, je vais retourner baver devant la photo (ndlr: chacun ses fantasmes).



Ce n'est, qu'un adieu

es quelques joueurs possesseurs de cartes Matrox Parhelia vont décidément boire le calice jusqu'à la lie. Après avoir muté dans un autre département la seule personne affectée au support des développeurs (notamment pour le support de la technologie surround gaming), c'est un nouveau coup dur qui s'annonce. On attendait depuis longtemps des pilotes compatibles DirectX 9 et capables d'utiliser les quatre unités Vertex Shader de ces cartes. Ils ne verront jamais le jour, Matrox ayant retiré toute mention de DirectX 9 de son site Web. L'autre constructeur canadien s'est décidément résolu à tirer un trait sur le marché des joueurs. C'est promis, on ne nous y reprendra plus. Jusqu'à la prochaine...



Vous m'en mettrez trois

onstruire un supercalculateur à partir de machines de bureau classiques est devenu une mode pour les universités à la recherche de performances (et de pub). Le dernier en date est un peu particulier, puisque pas moins de 1100 PowerMac G5 ont été mis en réseau. Résultat, une machine virtuelle capable d'effectuer 9.55 trillions



d'opérations par seconde, et qui se classe au troisième rang du Top 50 des super-calculateurs, devant tous les clusters à base de PC. Une machine montée en six mois par l'université de Virginie, là où d'autres mettent des années. Coût total de l'opération, un peu plus de cinq millions de dollars, soit huit fois moins que pour les équivalents. Ce « Big Mac » prouve, s'il en était encore besoin, que les tous les derniers processeurs d'IBM ont de la puissance à revendre sous le capot.





Ça VIA, ça vient...

pour VIA. Après avoir tardé à proposer ses chipsets avec doubles canaux mémoires pour plates-formes Intel et AMD, ils sortent enfin dans une version castrée loin des spécifications annoncées. Ce qui faisait en effet le charme du PT880 était son support de la mémoire QBM, une mémoire intermédiaire entre la mémoire DDR et DDR2, doublant la bande passante effective par canal. Particulièrement alléchant,

surtout que le surcoût de la QBM

par rapport à la mémoire DDR était annoncé comme faible. Vu que VIA tentait depuis plus d'un an de finaliser la technologie, on se doutait qu'il y avait un os. Le PT880 fait l'impasse sur la QBM et n'est donc qu'un simple chipset double canal pour Pentium 4 qui nous arrive, ce qui n'est déjà pas si mal. Permettra-t-il à VIA de s'installer réellement sur le marché convoité du Pentium 4 ? Rien n'est moins sûr. Un premier élément de réponse le mois prochain avec un test des performances de la bête.

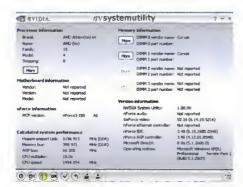
Retardataire

a prochaine révision du core des Pentium 4, nommée Prescott, risque d'être retardée une nouvelle fois. D'abord prévue pour debut novembre, puis pour le 3 décembre, Intel aurait repoussé la disponibilité en volume pour le début d'année 2004 (ce qui n'empêche en rien un lancement papier). Le développement du Prescott a été entaché par de nombreux problèmes chez Intel, à commencer par des

yields (taux de production) extrêmement bas, et une dissipation thermique culminant à de nouveaux sommets. Un comble sachant qu'il est gravé en 0.09 micron, la réduction de la finesse de gravure étant généralement synonyme d'une diminution de la consommation et donc de la chaleur dissipée. Sans oublier le changement des spécifications d'alimentation des processeurs qui, si elle avait été anticipée par quelques constructeurs, va tout de même laisser un bon paquet d'utilisateurs sur le bord de la longue et coûteuse route de la mise à jour. Un accouchement dans la douleur donc, même si Intel se veut rassurant : les problèmes ont été résolus. On va attendre de l'avoir en main pour en juger.

À mort les Detonator!

a sortie de la version 52.16 des pilotes graphiques Nvidia s'est vue accompagnée d'un changement de nom. Exit donc les biens connus Detonator et place au ForceWare. Ça ne sonne pas fantastiquement bien en français, mais on s'y fera. Outre une refonte des numéros de versions, la firme au caméléon en a profité pour lancer son utilitaire système pour cartes nForce, le ForceWare System Utility. Ce logiciel permet la gestion du RAID, la surveillance des paramètres système et surtout l'overclocking. On peut non seulement changer la fréquence de bus, mais en prime les voltages. Une première pour un utilitaire sous Windows et officiellement distribué par un constructeur de renom. À noter



que l'utilitaire ne fonctionne pas encore avec toutes les cartes nForce 2, même si les plus courantes que sont les Asus A7N8X et les Abit NF7 sont de la partie. C'EST AINSI QUE BLUTCH PRIT LE VOL PARIS. LOS ANGELES EN COMPAGNIE D'AUTRES JOURNALISTES DE LA PRESSE INFO...



La meilleure, par les meilleurs pour les meilleurs...











GeForce.

Spécificites

256 Mo DDR 2

DirectX 9

Twin Flow

Niveau sonore inférieur à 28 dB

Tuner TV

Télécommande







Bundle logiciels offert *

MSI Live VGA BIOS - MSI Live VGA Driver - MSI 3D!Turbo Experience™! - MSI Media Center - MSI 5.1 Channel DVD Player - MSI 3D Desktop - Virtual Drive 7 Version professionelle Restore It 3 Version professionnelle - MSI Foreign Language Learning Machine - The Elder Scrolls III: Morrowind (Version complète) - Tom Clancy's Ghost Recon (Version complète) Duke Nukem: Manhattan Project (Version complète) - MSI Games Collection

PC Joystick LE RETOUR!

Le PC Joystick, c'est un peu une tradition qui se perdait ces derniers temps. Alors comme Noël se doit d'être fêté dignement (à savoir devant un PC qui poutre), on vous a préparé une petite surprise. Pire que celle de la tranche de la couv' de ce numéro.

Il y a du monde sur la face arrière, c'est plutôt bon



Caféine





Du miam pour votre bébé

La liste des softs fournis est plus que respectable, surtout côté jeux. On n'allait pas faire un PC Joystick avec juste le démineur!

Dans le genre rapport qualité/prix.

on a essayé de faire au mieux sans vous pousser au crime.

- 1 coupon pour recevoir les jeux BGE et XIII
- Windows XP Edition familiale SP1
- Microsoft Works Suite 7
- Encyclopédie Encarta 2003
- Cyberlink MediaShow
- Cyberlink PowerDVD 2 CH
- Cyberlink Power Producer DE Cyberlink Power Director Pro DE
- · Roxio VideoWave Movie Creator SE
- Roxio PhotoSuite 5
- Roxio Easy CD & DVD Creator 6
- Xzeos BitDefender Pro v7

Les entrailles de la bestiole

La machine embarque de quoi faire tourner les jeux de 2004 les doigts dans le nez :

- AMD Athlon 3000+ (bus 333 MHz)
- · Carte mère Albatron KM400T-8X pro (1 port AGP, 3 PCI, 1 de libre) 512 Mo de RAM DDR PC2700 80 Go de disque dur, 7200 trs/min
- · Carte graphique All in Wonder Radeon 9800 SE 128 Mo
- 2 ports séries
- 1 port parallèle
- · 4 ports USB 2.0 (2 à l'avant, 2 à l'arrière)
- 1 port Ethernet 10/100
- 2 port FireWire
- Modem 56 Kbps
- 1 entrée ligne
- 1 port jeu / MIDI Sorties
- 1 lecteur de disquette 3,5"
- 1 graveur CD-Rom 52x
- 1 lecteur de DVD 16x
- Haut-parleurs 16W RMS

iens, pendant que je vous parle de la tranche, celui qui m'envoie un mail avec le texte qui est caché au sein de tout ce fatras de code passe dans le prochain édito. Oui, faut savoir programmer pour trouver, ça aide. Mais revenons à notre mouton. Le PC Joystick! C'est le fruit d'un partenariat entre l'enseigne Leclerc, le constructeur Times et nous-mêmes pour proposer une machine homogène, à un tarif abordable et blindée de fonctions. Pour 999 euros sans écran (soyons précis), il fallait faire rentrer de quoi satisfaire les joueurs, mais aussi convaincre la petite famille qu'un PC, c'est pas juste pour jouer. Et le résultat devrait en étonner plus d'un. On commence par les trucs qui vont faire grincer les dents des puristes, ça sera fait : la carte mère est une micro ATX. Une Albatron KM400T-8x Pro. O.K., c'est pas vraiment ce que j'avais demandé au père Noël mais avec 512 Mo de RAM dessus et un chipset KT400 qui fait son boulot, l'ensemble reste à la hauteur des attentes d'un joueur exigeant.



Pour ne pas exploser le budget d'un joueur « normal », qui est donc bêtement dépourvu d'oncle richissime prénommé Bill aux États-Unis, il a fallu ruser sur un autre point. J'ai

eu beau insister, pas moyen d'avoir une Radeon 9800 XT dans une machine vendue à moins de 1 000 euros. Alors que diriez-vous d'une Radeon All-in-Wonder 9800 SE ? Oui, je sais, les quatre pipelines désactivés, ça n'arrange personne. De base, le score de ce PC au 3DMark2003 est de 3604 points. Mouais. Hop, un petit tour sur www.omegacorner.com pour télécharger les derniers

drivers Omega et surtout l'utilitaire intégré avec pour réactiver les quatre pipelines qui dorment : 5222 points au même test! Tout de suite, on se sent plus à l'aise. Et comme c'est une All-in-Wonder, vous aurez tout ce qu'il faut pour regarder la télé sur votre PC (avec télécommande s'il vous plaît), enregistrer vos émissions, faire du montage vidéo, etc. Le tout est fourni avec souris optique, clavier, kit d'enceinte 2.1 et monté dans un boîtier Chenbro Gaming Bomb qui sait se passer de vis. De quoi profiter peinard des softs offerts avec la bête (dont Beyond Good and Evil et XIII).

Rhaaa, zéro vis dans le boîtier, un rêve de bricoleur.





- + 0% pub
- + 0% spam
- + 0% popup + 0% bannières
- + 100% hardware
- + 100% services

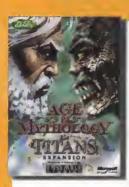


Halo

Microsoft Jeux PC

Le tant attendu FPS de Bungie Software est enfin disponible sur PC.





Age of Mythology The Titans Expansion

Microsoft Jeux PC

Le premier Add-On de l'un des meilleurs RTS du moment.





Canon PowerShot A80 Pack Plus

4 megapixels, zoom 3X, autofocus 9 zones, écran LCD orientable, version Pack Plus

454.90 €



Graveur DVD LG GSA-4040B

Le premier graveur DVD 4X Tri-standard! DVD-RW, DVD+RW, DVD-RAM et retrouvez les médias Verbatim aux meilleurs prix sur notre site l

145,90 €



Baladeur MP3 ISM Lynx 256

Ultra léger, lecteur/enregistreur MP3, tuner FM, dictaphone, affichage LCD rétroéclalré, 256 Mo, etc.



Sans fil, écran LCD, batteries rechargeables, etc.

La Rolls des Gamepad!

49,90 €





Transformez votre PC en une véritable station multimédia sans carte supplémentaire!

59,90 €



Disque dur IBM Deskstar 180 GXP

120 Go, 7200 tr/mn, 8 Mo cache

99,90 €



Microsoft Wireless Optical

Découvrez la nouvelle gamme de souris optiques sans fil avec molette multidirectionnelle

52,90 €

Achats 100% sécurisés + de 3000 références sélectionnées Satisfait ou remboursé Label Or Fia-Net Suivi de vos commandes Livraison France Métropolitaine et Dom-Tom Transporteur au choix







Radeon 9600XT vs GeForce FX 5700 Ultra

LE RETOUR DE LA RAISO

Une impression de déjà-vu?

Un sentiment d'article lu et relu? C'est normal,
on prend les mêmes et on recommence,
cette fois avec des modèles plus abordables
que le mois dernier. Ouf! Et attention,
ce coup-ci, Nvidia semble
en grande forme.

Caféine





Avec la GF FX 5700 Ultra, Nvidia propose un produit efficace et abordable.

A lors on grille quoi ce mois-ci? Du Nvidia et du ATI pour ne pas changer, avec des cartes destinées au milieu de gamme qui poutre. On commence par la GeForce FX 5700 Ultra de Nvidia. Le modèle testé vient des usines PNY, fait une taille tout à fait raisonnable connaissant les cartes de la gamme et dispose d'un système de refroidissement qui englobe la RAM. Il faut au moins ça pour rafraîchir la DDR-II. De la DDR-II? Eh oui mon bon monsieur, c'est le retour de la mémoire maudite des très fantomatiques GF FX 5800 Ultra. Mais dans une version revue et corrigée qui pose moins de problèmes de surchauffe qu'il y a six mois. Ce type de RAM permet de palier en partie la ruse de sioux de cette carte pour baisser son prix : un bus mémoire 128 bits contre 256 sur ses grandes sœurs. Résultat, un PCB six couches moins onéreux à produire. Je rappelle pour les nouveaux que le PCB c'est le truc vert (ou rouge, noir, etc.) qui sert de support aux composants et où l'on dessine les circuits imprimés. Les fréquences de cette 5700 Ultra sont de 475 MHz pour le GPU et de 900 MHz (450 MHz DDR) pour la mémoire. Fabriqué par IBM, ce GPU (nom de code NV36) est en fait un « petit » NV35. On retrouve donc les mêmes fonctions 3D que sur une GF FX 5900 et les mêmes interrogations concernant les capacités de la bête à gérer efficacement les pixel et vertex shaders 2.0.

Petit mais costaud De son côté, ATI nous sort une version légèrement boostée de sa Radeon 9600 Pro. La 9600 XT est en effet très proche de son aînée. La puce RV360 est épaulée de 128 Mo

de mémoire (comme la GF FX5700 Ultra) à la même

vitesse que sur sa grande sœur (300 MHz DDR) mais tourne à 500 MHz contre 400 MHz sur la Pro. Physiquement, la carte reste beaucoup plus petite que la 5700 Ultra et ne nécessite pas d'alimentation externe. Les possesseurs de mini-PC apprécieront. La seule autre amélioration par rapport à la Pro est un mode Hyper-Z encore amélioré, qui ne change pas grand-chose en terme de performances, ne rêvons pas. La plupart des bundles incluront le fameux papier pour avoir droit à son Half-Life 2 quand il sortira, vers avril...



Sauvons des arbres, faisons court et efficace : j'ai fait un maximum de benchmarks et les deux que vous avez l'habitude de retrouver donnent Nvidia facilement gagnant.

Une vérité qu'il faut nuancer sur plusieurs points. Le premier, qui m'amuse beaucoup, est qu'une « vieille » GeForce4 Ti4600 offre des scores comparables à ces cartes en 1600x1200, à condition de désactiver antialiasing et filtrage anisotropique. Idem pour une Radeon 9500 Pro qui reste plus performante que la 9600 XT dans de nombreux cas, antialiasing ou pas. Second point, si la R9600XT déçoit, c'est loin d'être un mauvais produit. Elle n'a pas grand-chose de plus à offrir par rapport à un 9600 Pro et son mode overdrive est anecdotique, pour rester poli (une fois activé, on obtient 3881 points au 3DMark2003). Pas de quoi frimer. Mais elle offre un rapport performance/prix tout à fait honorable. En revanche, déjà impressionnante à la base, la GF FX 5700 Ultra est la reine



Malgré son manque de nouveautés, la R9600 XT reste un excellent produit.

de l'overclocking. IBM semble avoir très bien fait son boulot de ce côté. J'ai pu atteindre sans problème 575 MHz pour le GPU et 950 MHz pour la RAM en restant dans des températures raisonnables. Et il reste de la marge de progression pour les têtes brûlées. Dans ces conditions, le 3DMark2003 grimpe à 4490 points. Mais risque de redescendre très vite... (voir encadré « Pris la main dans le sac? »).

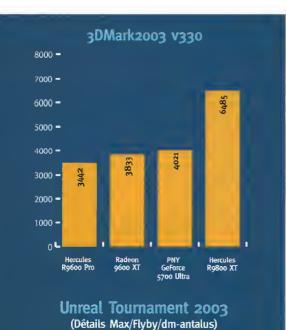
zoufs?

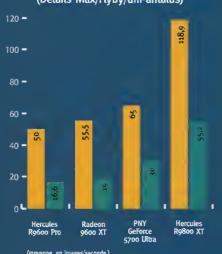
C'est là que ça devient intéressant. GeForce on parlait FX 5700 Ultra et Radeon 9600 XT devraient brouse trouver dans une fourchette de 200 à 250 euros TTC, selon les versions. Avec

généralement au moins une sortie DVI et S-Video en plus du VGA classique. Si vous vous traînez avec une vieille GeForce 2 ou 4 MX ou une Radeon 8500, voire inférieure, l'upgrade est intéressante. Quant à choisir entre les deux modèles, c'est une question de goût : les performances de la GF FX 5700 Ultra sont certes supérieures dans de nombreux cas, mais la 9600 XT est le choix le plus rassurant en ce qui concerne les titres DX9 à venir, même si on peut compter sur Nvidia pour limiter les problèmes de ce côté. Techniquement, difficile de les départager. Même ATI a fait suffisamment de progrès côté drivers pour ne plus prêter le flanc à cette



Ah, la pub, on en met partout chez Nvidia. même au dos des produits.







critique. À un léger détail près. D'une part, Nvidia offre plus de fonctions annexes intéressantes dans les siens, ensuite ATI ne propose toujours pas de fonction pour bloquer le taux de rafraîchissement de l'écran en fonction de la résolution. Seul un blocage général est possible, et son activation est planquée dans le panneau d'affichage « displays » des propriétés avancées. On a vu plus simple et mieux programmé puisque dans de nombreux cas, la fréquence réelle ne correspond pas à ce que l'on a demandé... En revanche, il faut noter que l'antialiasing est plus réussi chez ATI. Leur méthode offre une image plus lissée que ce que propose Nvidia et si vous aimez jouer avec cette fonction, c'est un point intéressant. Pas vraiment de gagnant ou de perdant donc, juste un choix à faire en fonction de vos préférences. Dans aucun cas vous ne serez perdant et c'est la vraie bonne nouvelle de ce test.

La configuration de test :

CPU Intel Pentium4 3.oC GHz Carte mère Abit IC7-G 512 Mo de RAM DDR400 (PC3200) (2x256 Mo) Disque dur Seagate SATA 120 Go Windows XP Pro US SP1 DirectX 9.ob Drivers ATI Catalyst 3.9 Drivers Nvidia ForceWare 52.16



On trouve facilement sur le Net de quoi faire apparaître ce panneau de contrôle de fréquences dans

Pris la main dans le sac?

Juste avant de finir ce test, le patch 340 pour le 3DMark2003 - censé éviter certaines tricheries de drivers - est arrivé sur le Net et massacre les performances des produits Nvidia. Une GF FX 5900 Ultra passe ainsi de 6255 points à 5385 points et la 5700 Ultra à moins de 3500 points. Flippant. Les produits ATI perdent 2 % en moyenne sur leurs scores, rien de grave. La 9600 XT paraît d'un coup plus sexy, mais l'enquête suit son cours, plus d'infos le mois prochain.

Vivez le plaisir Play





En kiosque le 26 novembre

Station! Nouvelle **Formule** NOUVELLE FORMULE LE MAG + SON DVD DE DÉMOS JOUABLES DEC. 20 PlayStation B LE MAGAZINE DEFICIEL scoop sur un future carton planetaire Les pemières images PlayStation 2

TOUS LES MOIS

11 DÉMOS JOUABLES:

Ghosthunter, Ratched & Clank 2, Dog's Life,

Need for Speed: Underground,

James Bond 007: Everything or Nothing ...

Les **VIDÉOS** des derniers jeux pour votre PS2!

top HARD

Les fêtes de Noël approchent à grands pas

et c'est l'occasion rêvée de se faire offrir

de quoi upgrader sa machine.

Avec les gros titres qui arrivent, mieux vaut être

bien armé. Processeurs, cartes graphiques,

disques durs, la baisse est générale, si bien qu'on

ne sait pas par où commencer.

C'est le père Noël qui va être content...

C WIZ

La carte mère

Le come-back de VIA ne sera pas pour ce mois-ci, ses chipsets 880 pour Athlon et P4 n'étant toujours pas disponibles. On dit même que le support de la mémoire QBM aurait disparu. On s'en doutait un peu qu'ils avaient quelques problèmes, vu le retard... Pour le reste, ça ne bouge pas d'un iota. C'est l'accalmie avant la déferlante PCI Express.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 125 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X v2.o Deluxe (nForce2-ST/socket A), environ 120 euros TTC/Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 200 euros TTC

Le processeur

1000 euros pour l'Athlon FX, 1200 pour le P4 EE, le très haut de gamme a décidé de se placer hors bourse des joueurs. Remarquez, vu leur disponibilité, ce n'est pas très grave. On se réjouira plutôt de la baisse des prix des Athlon XP et Pentium 4, particulièrement attractifs en cette fin d'année.

Config 1: AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), 75 euros TTC environ

Config 2: AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), 150 euros TTC environ, ou Intel P4 2,6C GHz, 190 euros TTC environ

Config 3: AMD Athlon XP 3000+ Barton (2,167 GHz), 220 euros TTC environ, ou Intel P4 3.0C GHz, 300 euros TTC environ

La carte réseau

Réseau local ou organisation de Lan entre potes, préférez toujours les switchs aux hubs, plus performants. D'autant que les écarts de prix sont négligeables. Profitez en pour prendre de la marque.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 40 euros TTC

La carte vidéo

Les 9600 XT font leur apparition au compte-gouttes, à des prix assez élevés. Pour l'instant donc, les bonnes affaires restent les 9600 Pro pour les budgets les plus serrés, tandis que les 9800 non Pro se positionnent comme de bons compromis. Chez Nvidia, la GF FX 5700 Ultra devrait aussi faire des heureux.

Config 1: GeForce4 Ti4200 128 Mo AGP 8x, environ 100 euros TTC

Config 2: ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 150 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 300 euros TTC ou ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 360 euros TTC

Le moniteur

Le moniteur est l'élément que vous garderez le plus longtemps dans votre config. Si si, c'est prouvé. Pour les tubes cathodiques, pensez aussi à regarder les fréquences de rafraîchissements dans les résolutions que vous comptez utiliser, les yeux qui fatiguent c'est autant de frags en moins. À bon entendeur.

Config 1: 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 240 euros TTC

Config 2: 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 345 euros TTC ou liyama MA901U (Vision Master 452), environ 410 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 390 euros TTC

Config 3: 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 450 euros TTC, 17 pouces LCD liyama AS4314UTG, environ 460 euros TTC ou encore 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 610 euros TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Voici enfin un jeu sur DVD, avec Silent Hill 3. C'est beau quand l'actualité nous rattrape, on va enfin pouvoir mettre à profit ces lecteurs qui sont dans le Top Hard depuis quelque temps.

Config 1, 2 et 3: Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 35 euros TTC

Le modem

La proportion de joueurs condamnés au modem diminue de mois en mois. Mais en attendant, nombreux encore sont ceux qui sont limités au 56K. Pour choisir de manière optimale la marque, une seule règle : contacter votre fournisseur d'accès. Il vous conseillera un modèle adapté à ses installations. Un bon modem doit être flashable et heureusement , ils le sont quasiment tous.

Config 1: Modem interne 56K, environ 25 euros TTC

Config 2: Modem interne 56K, environ 25 euros TTC

Config 3: Modem externe 56K, environ 50 euros TTC

Le disque dur

Le prix des disques durs se tasse aussi. Les 120 Go avec 8 Mo de cache sont tellement abordables que certains se laisseront tenter d'en prendre deux pour faire du RAID. Tiens, si jamais vous jouez avec du RAID o, n'oubliez pas de faire des sauvegardes. Un disque qui lâche, ça arrive. Même avec du matériel neuf... Les marques du moment, Seagate, Western et Hitachi, sont conseillées pour respectivement le silence et la fiabilité, la température et les performances.

Config 1: 40 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC

Config 2: 80 Go (7200 trs/min), environ 70 euros TTC

Config 3: 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 100 euros TTC

La RAM

Le prix de la RAM baisse encore un petit peu ce mois-ci, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Alors on en profite, histoire de jouer dans de bonnes conditions. Avec la kyrielle de jeux gourmands sortis récemment comme PlanetSide ou Morrowind, il ne faut pas lésiner à ce prix. J'allais presque oublier... prenez de la mémoire de marque !

Config 1, 2: 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 90 euros TTC

Config 3: 1 Go de DDR-SDRAM PC3200, environ 190 euros TTC

La carte son

De petites baisses sur les cartes son, c'est peut-être le moment de remplacer le chip intégré de votre carte mère qui fait ploc toutes les cinq minutes sous Winamp. Oui oui, vous savez bien lequel...

Config 1: SoundBlaster Audigy Player, environ 60 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 60 euros TTC

Config 3: TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 100 euros TTC/ SoundBlaster Audigy2, environ 120 euros TTC



NOUVELLE FORMULE



PLUS DE JEUX VIDÉO PLUS DE BANDES DESSINÉES PLUS DE CINÉ & DE MUSIQUE



NOUVEAU MAG 100 % DÉLIRE!

LE STYLO MAGIQUE LE DOUBLE POSTER

MARIO KART DOUBLE DASH !!



THIERRY





20 pages de BD

Retrouve Kid Paddle, Parker & Badger et d'autres héros dans ton mag.



Plus de stars!

Télé, cinéma, musique, sport : le meilleur de l'actu.



Plus de jeux vidéo

Plus de 30 pages sur les hits qui cartonnent.

En Kiosque le 03 DÉCEMBRE

2011年11

Aha! Cette fois j'ai mon propre Joystick n°44! Je J'ai trouvé à l'abandon dans un vieux carton chez moi. M'en fous, je suis pas collectionneur, moi. Je peux même arracher des pages si je veux. Scrrrritch. BLÔM! Tiens?

Caféine est tombé dans les pommes.

eux bons dossiers en ce mais de décembre 1993. Le premier sur Origin, qui étoit quond même lo grosse baîte incontournoble de l'époque. Une structure énorme ou sommet de son ort, encore dirigée por Richord Garriott, et qui poussait les joueurs ò changer leur PC tous les trois mois pour faire taurner leurs excellents jeux style Wing





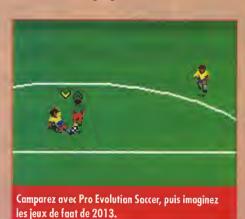
Le pilatage de X-Wing au ras des planètes était très mauvais paur les nerfs des jaueurs.

Commonder 3, System Shock, ou Biaforge. Le déclin, mérité pour ovoir commis Ultima 8, ne viendro que bien plus tord. L'outre dossier est consocré à Psygnosis, très optimiste grâce ou rochat por Sony. Ils nous onnonçoient Perihelion, Microcosm 2, Brion The Lian. Mouois, il y ovait une belle tripotée de doubes dons leur production quond même... Lo boîte a ainsi survécu jusqu'en 2000. Psygnasis et Origin, deux voies bien différentes pour le même résultot. Il doit y avoir une marole lòdedons. Passons oux tests, tiens. 57! Cinquante-sept jeux testés, porfais sur un quort de poge. On ne chômoit pos chez Joy! Ço entroîne parfois des petits ratoges... 40 % et jeu « ò mourir de rire » paur Moster of Orion qui est pourtant

devenu une référence du genre gestion/strotégie. Oups, errore joystickum est. Marrant, le texte incendiaire collerait porfoitement ou dernier épisade, MoO 3, qui ne sortiro proboblement jomois en Fronce. Il est tellement paurri Le fameux dessin de bugs et méconismes qui candamnait les nullités. On en inutiles que le jeu a foit un bide complet aux Étots-Unis. aurait bien besoin Demondez donc à Atomic, nous parfais. il vous en porlero des heures (en pleurant). 95 % pour Rebel Assoult, por contre. Six poges! Il les valoit le bougre. Rien que de voir enfin un ban jeu utilisont la licence Star Wors, co voloit plus de 90 %. En plus, il utilisoit à fond les capocités du CD-Rom : musique et sons digitolisés, décars pré-colculés mognifiques, plein de phoses de jeux différentes. Co loissoit boba, comme on disoit à l'époque.

DISTORSION **TEMPORELLE**

Oh un jeu de faot ovec Éric Cantono! Striker 2, qui cherchoit ò prendre du poids foce à Sensible Soccer, se poyoit notre peintre topeur de bollon comme porroin officiel. Ce type a marqué nos vies quond même, un peu grôce ò sa coricature des guignals de l'info.





Autre licence, mois fairée celle-lò Alien 3 sur Amigo, un jeu d'oction très moche. C'te hante! Comporé ou merveilleux Alien Breed 2 de Team 17, ço foit pitié. Contano, Alien 3... Tout celo ne me poroît pos si lointain, mais en terme de réolisation, qu'est-ce qu'ils ont vieilli tous le Richard. ces jeux! En foit, le

Il ferait mains le fier

mande informotique évolue tellement vite que mon système de référence est complètement chomboulé. Si an accélère encore le processus, on devroit pouvoir créer un chomp magnétique dons lequel le temps seroit inversé! Il suffirait alars de posser des heures devont le PC pour rojeunir. Génial, non ? A moins que ce ne soit déjà le cos... Ço expliquerait mon ôge mentol! Allez, je referme man vieux Jay. Fini, hop à la poubelle! VLADABOUM! Tiens, Coféine est encare tombé...

FUMBLE



MAINTENANT... C'EST UN SIGNE

ZENITH 9CJS

ΣΝΙΤΉ **ZNF3-150**



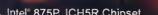


Télécommande 9CJS: ernet/ E-mail/ Audio



ZNF3-150 Revolutionnaire ! SYSTEME RADEX HEAT-PIPE pour la dissipation de chaleur !





- Intel® 875P, ICH5R Chipset
 Support Socket 478 Intel® Celeron/Pentium 4 400/ 533/ 800 Mhz FSB Processeurs
- Support Hyper-Threading Technology
- Support Performance Acceleration Technologie
 Dual Channel DDR 266/333/400 (ECC support)
- AGP 8X x 1, PCI slots x 5, Chaintech Multimedia Riser x 1 7.1 CH audio w/ SPDIF sortie(Optique)
- Dual-LAN: Intel® CSA Gigabit LAN & Realtek 10/100Mb LAN
- S-ATA RAID: 2x S-ATA 150 & RAID 0
- IEEE 1394 400Mbps x 3 Ports
- USB2.0 x 8 ports



80-Port POST code, Infrarouge, Lecteur Mémoire 6-en-1 (CF/MD /MS/SD/MMC/SMC), USB 2.0 x 2, 1394 x1, Microphone, Headphone.





- Nforce3-150 chipset
- Support Socket 754 AMD Athlon 64 800 Mhz FSB processeurs
- Bus Hyper Transport
 AGP 8X x 1, PCI slots x 5, 3 Ultra DMA 133
 Chaintech Multimedia Riser x 1
- 7.1 audio w/ SPDIF out (Optical)Gigabit LAN 10/100/1000Mb
- S-ATA RAID: 4 x S-ATA 150, RAID 0.1.5.10
- IEEE 1394 400Mbps x 3 ports
- USB2.0 x 6 ports



















RETROUVEZ NOS POINTS DE VENTE SUR :

WWW.CHAINTECH-FRANCE.COM



CHAINTECH® www.chaintech.com.tw



CRAZY ABONNEMENTS

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Abonnez-vous, voui, voui, voui !!!



+ DE 42% DE RÉDUCTION



BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 50002 - 59718 LILLE Cedex 9

2 ans/22 nos de loystick - 75€ + 1542%

au lieu de 129,80€ ⁽¹⁾ , soit 9 mois de lecture gratuite !
² □ 1 an/11 nos de Joystick - 39,90 € + DE 38%
au lieu de 64,80€ ⁽¹⁾ , soit 4 mois de lecture gratuite !
Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par : 🖸 Chèque bancaire ou postal 🚨 Mandat-lettre
□ ◯ n° └
Nom:
Prénom :
Adresse:
Ville : Code postal : L_L_L_
Date de naissance : LLI LLI 19LLI Tél :
e-mail:
Date et signature obligatoires :

ST539

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 décembre 2003. Pour la Belgique, nous téléphoner au : 02 556 41 40 (N° en Belgique)

Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail : abonnementsjoystick@cba.fr.

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectificacion des données vous concemant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiate, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante